MANUEL DU GARDIEN

Savoir Blasphématoire et Secrets Interdits

Pour L'APPEL de CTHULHU Années 20

REVELATIONS OF GLAAKI

CULTUS des GOULES

NECRONOMICON

UNAUSPRECHLICHEN KULTEN

THE KING in YELLOW

AZATHOTH

THE G'HARNE FRAGMENTS

un supplément pour

L'APPEL de CTHULHU®



Keith Herber et Aniolowski, Ross, Clark, Jeffrey, Szachnowski, Geier

Extensions de règles, nouveaux ouvrages, notes sur les races du Mythe, les lieux exotiques et les cultes secrets



Le Manuel du Gardien

Savoir Blasphématoire et Secrets Interdits





H.P. LOVECRAFT 1890 - 1937



par

Keith Herber

et Scott Aniolowski, Kevin Ross, Stacy Clark, Peter Jeffrey
et Lucya Szachnowski, Geier

Chef de projet et éditeur : **Keith Herber**
Graphisme et maquette : **Les Brooks**
Conception de la couverture : **Charlie Krank**
Relecture : **Anne Merritt**

Traduction : **Dominique Perrot**
Directeur de collection : **Henri Balczesak**
Relecture de l'édition française : **Henri et Dominique Balczesak**
Réalisation technique, maquette : **Guillaume Rohmer**
avec la collaboration de la S.A.R.L. **In Edit**

Chaosium Inc. - 1994

Édition française par

Jeux Descartes

1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15

Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate

I.S.B.N. : 2-7408-0090-8

Édition et Dépôt légal : Octobre 1994

Table des Matières

Livres interdits 6

Al-Azif, le Necronomicon 6

Une brève histoire de l'écriture..............10

Azathoth et autres poèmes...................12

Cthaat Aquadingen............................12

Cthulhu dans le Necronomicon............13

Cultes des Goules..............................14

Les Écrits de Ponape..........................14

Les Fragments de Celaeno 16

Les Fragments de G'harne 16

Les Fragments Pnakotiques 17

Liber Ivonis, Le Livre d'Eibon 18

Le Livre de Dzyan 20

Magie Véritable.................................20

Massa di Requiem per Shuggay 21

Les Monstres et leurs semblables..........21

Le Peuple du Monolithe.......................21

Prodiges Thaumaturgiques dans la Canaan de Nouvelle Angleterre..........22

Les Révélations de Glaaki 23

Le Roi en Jaune.................................23

Les Sept Livres Cryptiques de Hsan 24

Les Tablettes de Zanthu.......................24

Les Tessons d'Eltdown........................25

Le Texte de R'lyeh..............................26

Unausprechlichen Kulten, Cultes Innommables...........................26

De Vermis Mysteriis, Les Mystères du Ver 27

Nouveaux livres du Mythe......................29

Cultes secrets 30

Le culte de Cthulhu 30

Le culte nestarien de Cthugha 32

Les cultes de Sorcières.........................34

La Fraternité de la Bête........................37

Les Frères du Signe Jaune...................37

L'Ordre de l'Épée de Saint Jérôme.........38

L'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée 38

La secte de la Sagesse Étoilée 41

Les Documents Thurston........................44

Races extraterrestres..............45

Fungi de Yuggoth..............................45

Goules...48

Grands Anciens 49

Insectes de Shaggaï 49

Peuple Serpent 50

Profonds 52

Voormis 54

Lieux mystérieux 56

Atlantide...56

G'harne 57

Hyperborée 57

Irem 58

Kadath dans le désert glacé 58

K'n-Yan 59

Lémurie...61

Lomar...61

Mu 61

La Cité Innommable...........................62

R'lyeh 63

Valusie 63

Y'ha-nthlei.......................................63

Yuggoth et au-delà.............................64

Introduction

Ce livre, destiné à compléter les règles de bases de *L'Appel de Cthulhu*, fournit des informations puisées dans les histoires de H.P. Lovecraft et de bien d'autres auteurs. Elles divergent parfois des indications données dans la cinquième édition du jeu, surtout en ce qui concerne les ouvrages du Mythe. Ces modifications sont basées sur des recherches et des considérations nouvelles ; elles sont présentées ici comme des options. Les Gardiens peuvent s'en servir pour donner du corps à leurs propres campagnes de *L'Appel de Cthulhu*.

Bien que ce livre soit basé sur le point de vue des années vingt, le Mythe est en réalité éternel. Il suffit de légers ajustements pour transposer les informations à l'époque de *Gaslight*, de *Cthulhu 90* ou à d'autres périodes.

Crédits

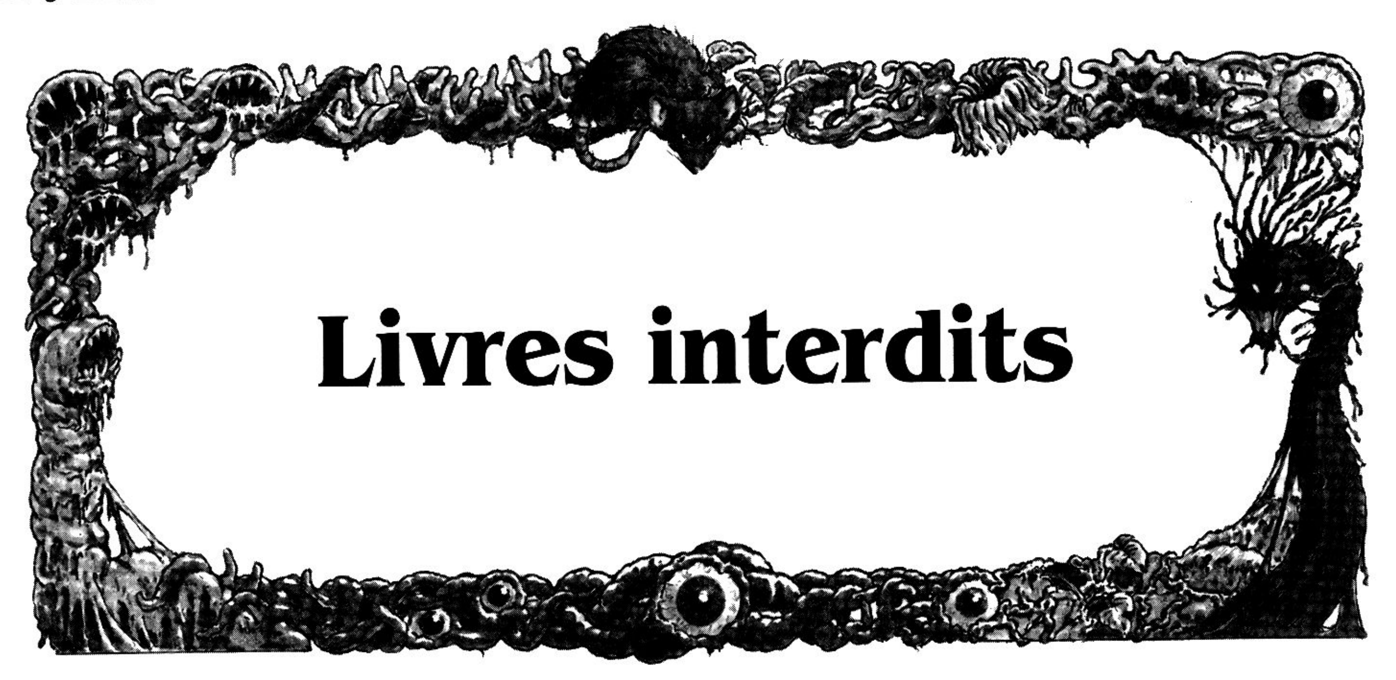
Livres interdits a été écrit par Keith Herber, avec l'aide de Kevin Ross (d'après les créations de H.P. Lovecraft et d'auteurs divers) ; *Nouveaux Volumes* a été compilé par Stacy Clark et Peter Jeffrey ; *Cultes Secrets* par Keith Herber (avec Lucya Szachnowski, Horniman Museum) ; *Races Extraterrestres* par Keith Herber (avec Scott Aniolowski, Les Insectes de Shagghai) ; *Lieux Mystérieux* par Keith Herber ; merci à Kevin Ross pour avoir vérifié les faits et les dates et apporté les corrections nécessaires.



Le Manuel du Gardien est un supplément à l'Appel de Cthulhu publié par Jeux Descartes avec l'accord de Chaosium Inc.

Adressez vos questions et commentaires (accompagnés d'une enveloppe affranchie à votre adresse) concernant ce livre ainsi que les demandes de catalogue gratuit à :

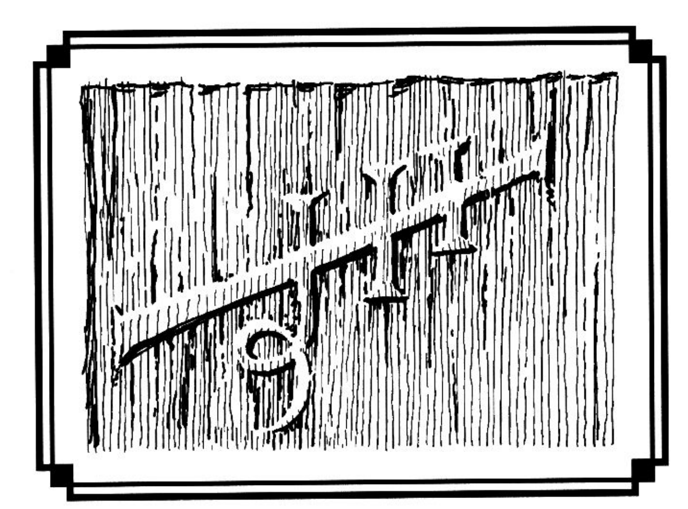
Jeux Descartes
l'Appel de Cthulhu
1 rue du Colonel Pierre Avia,
75503 Paris Cedex 15



Livres interdits

Ce chapitre traite des différents livres du Mythe présentés dans la cinquième édition de *L'Appel de Cthulhu*. Les informations données reposent principalement sur les idées des auteurs et ce qu'elles impliquent. Certaines dates ont été modifiées pour permettre l'adaptation aux années 20 ; quelques détails ont dû être inventés lorsque les renseignements manquaient.

Contrairement aux grands ouvrages comme le *Necronomicon* ou *Unausprechlichen Kulten*, la plupart de ces livres n'ont rien d'effrayant ou d'horrible. Certains sont simplement le résultat de recherches ou des recueils de poésie contemporains généralement présents sur les étagères des bibliothèques. Les profanes n'en tireront pas nécessairement des connaissances sur le Mythe. Dans le meilleur des cas, on les considère comme des travaux spéculatifs et, souvent, comme l'œuvre d'excentriques. Les investigateurs ayant déjà une certaine expérience du Mythe reconnaîtront, toutefois, la véritable nature de ces écrits dont la lecture leur sera à la fois profitable et néfaste.



Options facultatives

L'analyse de chacun des livres indique les thèmes qui y sont abordés. Lors de l'utilisation de l'un d'eux comme ouvrage de référence, nous conseillons d'appliquer le modificateur de x5 uniquement pour les sujets précisément indiqués dans la description du livre. Les recherches sur d'autres sujets ne bénéficient que d'un modificateur x1 — éventuellement x2 ou x3, au gré du Gardien. Il existe toutefois une exception à cette règle ; pour le *Necronomicon*, les chances de réussite sont multipliées par cinq, quel que soit le domaine concerné. Il est également possible de tenir compte de la date à laquelle l'ouvrage a été écrit, de son contenu général ou de certains détails de l'œuvre, etc. Le Gardien a toute latitude pour adapter la valeur du modificateur selon les circonstances.

Une liste de sortilèges conseillés suit chaque description. La plupart figurent dans le livre de règles, mais quelques-uns sont extraits de scénarios publiés. Ces inventaires ne sont que des suggestions, aussi le Gardien est-il, là aussi, libre de les compléter, de les réduire, bref de les modifier à sa convenance.

La durée d'étude indiquée correspond au temps que met l'investigateur moyen pour assimiler le contenu de l'ouvrage. Le nombre de semaines donné correspond à une étude pratiquement à plein temps, au cours de laquelle le lecteur consacre de six à dix heures par jour à, entre autres, lire, prendre des notes, vérifier les traductions. Bien que le Gardien puisse raccourcir ou allonger cette durée en fonction de l'INT de l'investigateur, différents facteurs doivent également être pris en considération, tels que la compétence dans la langue utilisée, l'ÉDU, les connaissances dans le Mythe de Cthulhu, etc.

D'autres avantages émanant de l'étude de ces ouvrages sont également suggérés. Certains livres sont l'occasion d'apprendre des langues anciennes ou inconnues ; la plupart permettent d'améliorer les compétences de domaines précis. Une nouvelle fois, ces avantages n'ont rien d'obligatoire, le Gardien pouvant prendre ses propres décisions concernant leur application.

Al Azif
Le Necronomicon

N'est pas mort ce qui à jamais dort,
Et au long des ères peut mourir même la mort.
Abd al-Azrad, 730 ap. J.C.

Cthulhu noster qui es in maaribus,
sanctificetur nomen tuum ;
adveniat regnum tuum ;
fiat voluntas tua sicut in R'lyeh et in Y'ha-nthlei.
Olaus Wormius, 1228 ap. J.C.

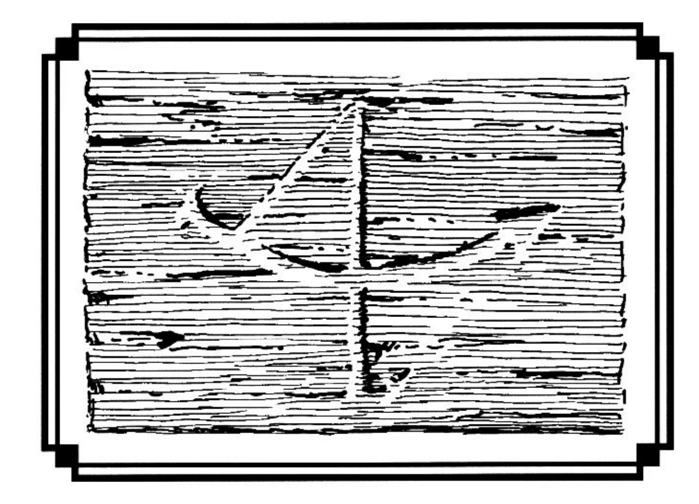
Ne pensez pas que l'homme soit le plus ancien
ou le dernier des maîtres de la Terre,
ou qu'il n'existe pas d'autre forme de vie et de matière.
Les Anciens furent, les Anciens sont et les Anciens seront.
Dr. John Dee, 1585

Le légendaire *Necronomicon* est, de loin, l'œuvre la plus complète et la plus approfondie sur le Mythe et les sujets s'y rapportant. Son auteur arabe clarifie des événements historiques, prophétise l'avenir et révèle les vraies origines de la mythologie et des religions humaines ; il étaye ses affirmations en recourant fréquemment à l'astrologie et l'astronomie. Il parle longuement du Signe des Anciens, de Nyarlathotep, des Choses Très Anciennes qui ont précédé l'humanité ainsi que de leurs esclaves Shoggoths, de Shub-Niggurath et de Tsathoggua, et trace une ébauche de l'histoire pré-humaine de notre planète. Avant ses errances dans le désert, al-Azrad étudiait la magie et son livre décrit de nombreux sortilèges.

Cet ouvrage monumental compte plus de huit cents pages. Les références d'al-Azrad y sont nombreuses et souvent énigmatiques, ce qui le rend extrêmement difficile à lire. Autorité suprême, cet immense recueil aborde pratiquement tous les aspects du Mythe, ce qui lui vaut un multiplicateur de référence de x5 pour presque tous les sujets.

L'original arabe

L'original arabe *Kitab Al-Azif* était abondamment illustré de symboles magiques, de tableaux et de cartes stellaires localisant des corps astronomiques tels que Yuggoth, Xoth et



Sharnoth. Malheureusement, seules quelques-unes de ces illustrations sont reproduites dans les versions latines et elles souffrent de nombreuses inexactitudes. Malgré la puissance mythique de la version arabe perdue, certaines légendes affirment que le manuscrit original n'était qu'une copie de quelque chose de bien plus important et de bien plus détaillé.

Le *Kitab Al-Azif* aurait été composé vers l'an 730. L'original était certainement écrit sur des rouleaux, mais il est probable que toutes les copies qui en ont été faites se présentaient sous forme reliée. Selon Olaus Wormius, toutes les versions arabes auraient disparu au début du 13ème siècle.

(Perte de Santé Mentale 1D10/2D10 ; +18 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x5 ; 72 semaines.)

Abd al-Azrad

On doit à Ibn Khallikan, biographe du 12ème siècle, le peu que l'on sait sur ce personnage mystérieux. Né vers l'an 700 de notre ère dans la ville de San'a, au Yémen, al-Azrad était un poète réputé. Alors qu'il était âgé de vingt ou vingt et un ans, il abandonna brusquement sa demeure et, au cours des dix années qui suivirent, parcourut le monde. Il apprit les secrets souterrains de Memphis et de Babylone et erra dans le grand désert du sud de l'Arabie. Il proclama avoir découvert dans ce désert la cité perdue d'Irem, ainsi qu'une autre qu'il désigna uniquement comme "la Cité Innommable". Cette dernière était supposée avoir été occupée par une race antérieure à l'humanité.

Al-Azrad finit par mettre un terme à ses périples et s'installa à Damas où il consacra plusieurs années à écrire son Al-Azif. En l'an 738, peu après l'achèvement de son œuvre, un monstre invisible le saisit et le dévora devant plusieurs témoins alors qu'il marchait dans les rues de la ville en plein jour.

La comparaison du tracé des voyages d'al-Azrad avec celui du professeur Peaslee au début du 20ème siècle permet de conclure que l'Arabe a probablement été victime d'un échange d'esprit avec un Yithien. Contrairement à la plupart de ceux qui subirent cette expérience, il en conserva apparemment tous les souvenirs (historiquement, Peaslee démontra que ce fut le cas pour deux humains). C'est à partir de ces souvenirs qu'il composa son livre infâme. Si c'est bien le cas, al-Azrad n'a sans doute pas été dévoré dans une rue de Damas, mais a plutôt été rappelé dans l'ère des Yithiens. Dans les cercles occultes les plus sombres, des rumeurs laissent entendre qu'il est revenu et réside en secret dans quelque partie du globe.

La traduction grecque

La traduction grecque, dont on a perdu toute trace, date des environs de l'an 950. C'est l'œuvre de Theodora Philetas de Constantinople, à qui l'ouvrage doit son nom de *Necronomicon*. Contrairement aux versions ultérieures, le manuscrit grec original contenait des reproductions exactes des cartes et des tables d'al-Azrad. De nombreuses copies de cette traduction circulèrent dans les milieux érudits jusqu'à l'an 1050, époque où le Patriarche Michael l'interdit et la fit publiquement brûler.

En 1501, un imprimeur italien inconnu — peut-être Manutius — publia moins de cent exemplaires, au format in-folio, de la version grecque. Réalisée à partir d'un des derniers manuscrits existants, cette édition ne comprenait pratiquement aucune des cartes d'al-Azrad. C'était la dernière preuve de l'existence d'un manuscrit grec complet. L'ultime exemplaire de cette édition aurait brûlé avec le reste d'une bibliothèque privée de Salem, en 1692.

(Perte de Santé Mentale 1D10/2D10 ; +17 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x5 ; 68 semaines.)

La traduction latine

Le moine Olaus Wormius est l'auteur de la traduction latine effectuée à partir d'une copie du manuscrit grec. On prétend que son travail original comportait de superbes enluminures représentant des versions stylisées des cartes d'al-Azrad, ce qui détruisait malheureusement toute l'utilité qu'elles pouvaient avoir. Le manuscrit latin fut largement diffusé jusqu'à ce qu'il tombe entre les mains du Pape Grégoire IX, en 1232. L'Église le mit à l'index peu après et les autorités saisirent les deux textes de Wormius — la copie latine et l'original grec. L'essentiel des copies existantes furent récupérées et détruites au cours des années suivantes, bien que certains prétendent qu'il en existe encore un exemplaire secrètement conservé dans les archives du Vatican.

Il est évident qu'une copie latine parvint à un imprimeur allemand qui, à la fin du 15ème siècle, publia quelque cent cinquante exemplaires du livre, illustrés de gravures sur bois originales. Une autre version similaire apparut en Espagne durant le 17ème siècle. Les gravures sur bois, fendillées et vermoulues, et les caractères médiocres rendent l'édition espagnole facile à identifier. Ces deux éditions, à couverture noire, sont au format in-folio.

Cinq exemplaires ont survécu jusqu'à aujourd'hui : un unique spécimen allemand qui se trouve au British Museum et quatre copies espagnoles respectivement conservées par l'Université de Miskatonic, la Bibliothèque Nationale de Paris, la Bibliothèque Widener d'Harvard et l'Université de Buenos Aires. On pense que d'autres exemplaires, principalement d'origine espagnole, circulent parmi les collectionneurs privés.

(Perte de Santé Mentale 1D10/2D10 ; +16 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x5 ; 66 semaines.)

La version Dee

Une traduction en anglais fut réalisée par le docteur John Dee aux alentours de 1586, alors qu'il visitait l'Europe en compagnie d'Edward Kelley. Bien que rien ne puisse le confirmer, on pense que Dee a travaillé à partir d'un manuscrit grec qui appartenait à un certain baron Hauptman de Transylvanie.

La version Dee a été lourdement expurgée par son auteur et comprend de nombreuses interprétations. Jamais imprimée, elle circule uniquement sous forme manuscrite. Trois copies presque complètes sont actuellement recensées.

(Perte de Santé Mentale 1D10/2D10 ; +15 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x4 ; 50 semaines.)

Le manuscrit du Sussex

Plus exactement intitulé *Cultus Maleficarum*, cette version en langue anglaise fut réalisée vers 1597 par l'excentrique baron Frederic du Sussex. Traduction dénaturée, embrouillée et incomplète du *Necronomicon* latin, elle fut publiée à compte d'auteur sous la forme d'un in-octavo sous reliure noire de plus de cinq cents pages. Les quelques cent exemplaires imprimés circulèrent entre particuliers.

(Perte de Santé Mentale 1D3/1D6 ; +7 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x2 ; 36 semaines.)

Le docteur John Dee

John Dee est né à Londres en 1527. Diplômé du collège St. John de Cambridge, il consacra par la suite deux années à des recherches et conférences à Louvain et à Reims (c'est à cette époque qu'il se lia d'amitié avec le géographe flamand Mercator), avant de rentrer en Angleterre, en 1551, pour bénéficier d'une pension d'Edward VI.

Après l'accession au trône de la reine Mary, Dee fut accusé d'avoir lancé contre elle des enchantements et fut jeté en prison. Libéré en 1555, il devint plus tard un des favoris de la jeune reine Élizabeth ; il prédit une date favorable pour son couronnement, lui enseigna comment interpréter les écrits mystiques qu'il rédigeait et fit, tour à tour, office d'astrologue de cour, de médecin, de diplomate et d'espion.

Dee étudiait la numérologie, la cristallomancie et le spiritisme. En 1581, il s'associa à Edward Kelley, un apothicaire de réputation douteuse, dont les oreilles avaient été taillées pour contrefaçon. Kelley prétendait à la connaissance de la "pierre philosophale". Dee se servit de lui comme médium et nota des messages que "les anges" lui envoyaient par son intermédiaire.

En 1583, les deux hommes partirent pour l'Europe et vécurent plusieurs années sous la protection du comte Laski de Pologne. On suppose que c'est à cette époque qu'ils se rendirent en Transylvanie où ils rencontrèrent l'énigmatique Hauptman.

Peu après leur retour en Angleterre, ils se séparèrent. Malgré le soutien financier de la reine et d'amis, et une nomination à la tête du Collège de Manchester, Dee mourut dans le dénuement en 1608, à l'âge de 81 ans.

Al Azif
Le livre de l'Arabe

Écrit dans un anglais provincial et tarabiscoté, ce manuscrit est une traduction du *Necronomicon* latin, réalisée en Nouvelle Angleterre à la fin du 16ème siècle. On n'en connaît que quelques exemplaires. L'un est dissimulé dans un manoir abandonné dans les bois de Billington, près d'Arkham. Extrêmement expurgé, il comprend à peine trois cents pages.

(Perte de Santé Mentale 1D4/1D8 ; +8 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x2 ; 24 semaines.)

Le manuscrit Voynich

Ce spécimen unique se trouve actuellement dans la salle des livres rares de la bibliothèque de l'Université de Pennsylvanie. C'est un manuscrit non relié de cent seize pages, dont l'écriture est un mélange de grec et de latin, transposé en caractères arabes. Ses codes secrets le rendent extrêmement difficile à traduire.

Il tire son nom de Wilfred M. Voynich, le libraire new yorkais qui l'a découvert dans un château italien en 1912. La lettre qui l'accompagnait l'attribuait au moine franciscain Roger Bacon et le faisait remonter aux environs de 1290. Acquis par l'université en 1913, il ne fallut pas moins de huit ans pour en réaliser une traduction partielle. Il reprend des éléments du *Necronomicon* qui sont conformes à l'original, développant les informations sur les Lloigors, qu'il apparente aux dragons.

(Perte de Santé Mentale 1D3/1D6 ; +6 % en Mythe de Cthulhu ; pas de sorts ; 30 semaines.)

Notes inédites de Feery sur le Necronomicon

On doit cet opuscule, imprimé et diffusé de manière privée, au spécialiste britannique de l'occulte, Joachim Feery. Publié avant 1930, il aborde brièvement les informations figurant dans la version latine intégrale.

(Perte de Santé Mentale 1D3/1D6 ; +6 % en Mythe de Cthulhu ; pas de sorts ; 8 semaines.)

Sortilèges

Les principales traductions — arabe, latine et grecque — contiennent, toutes, les sortilèges qu'al-Azrad a transcrits. Cette liste comprend : *Appeler/Congédier Azathoth, Appeler/Congédier Cthugha, Appeler/Congédier Hastur, Appeler/Congédier Nyogtha, Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Appeler/Congédier Yog-Sothoth, Contacter Nyarlathotep, Contacter un Chien de Tindalos, Contacter un Habitant des Sables, Contacter une Chose Très Ancienne, Contacter une Goule, Domination, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Poudre d'Ibn-Ghazi, Poussière de Suleiman, Résurrection, Signe de Voor, Signe des Anciens, Terrible Malédiction d'Azathoth.*

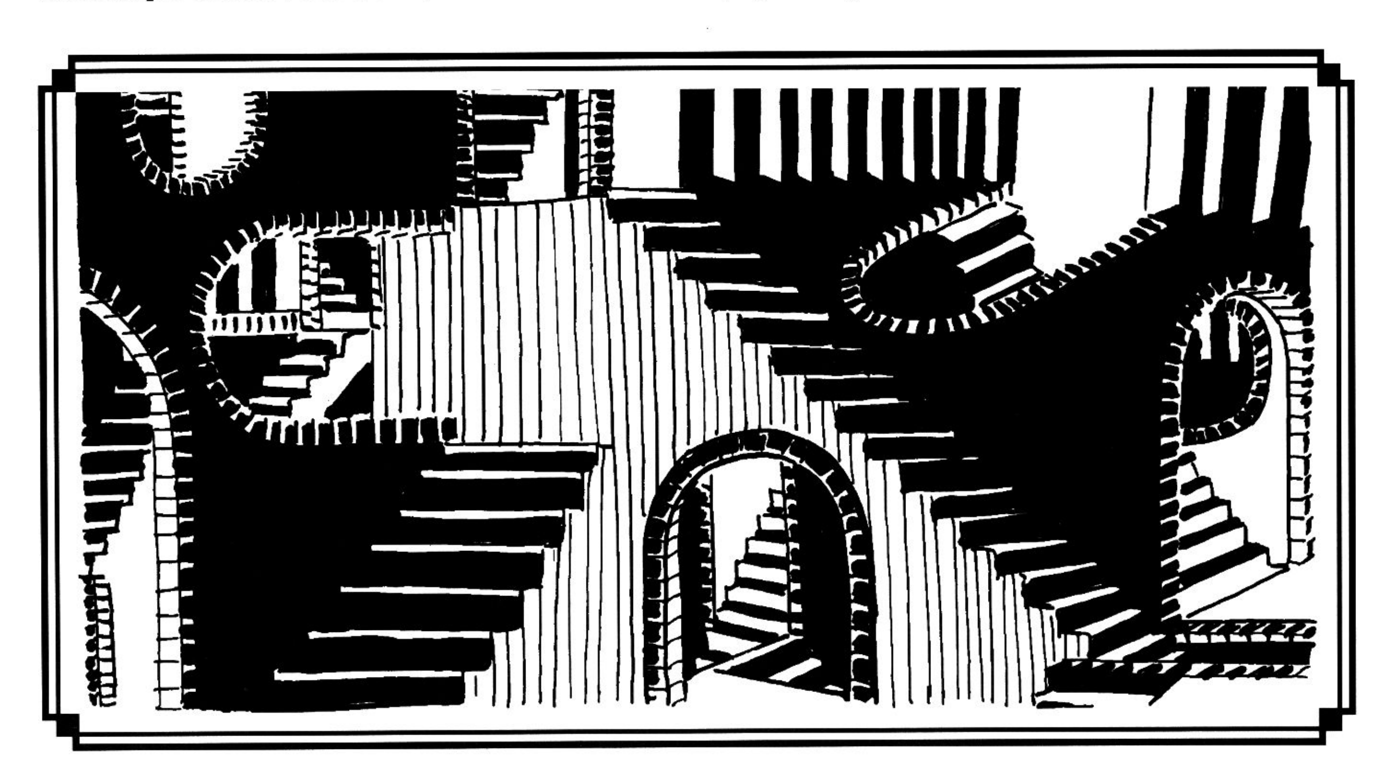
Versions mineures

La traduction de Dee a été soigneusement expurgée et les noms des sorts ont été modifiés. *Appeler (Appeler/Congédier) l'ange Yazrael (Yog-Sothoth), Appeler le Seigneur de l'Enfer (Nyogtha), Commander (Invoquer/Contrôler) l'Ange Dilyah (Serviteur des Dieux Extérieurs), Consulter (Contacter) le Sombre Serviteur (Goule), Consulter l'Ancien (Chose Très Ancienne), Consulter l'Esprit de la Terre (Nyarlathotep), Domination, Poudre d'Ibn-Ghazi, Poussière de Suleiman, Signe de Voor, Signe des Anciens.*

Le *Manuscrit du Sussex* et *Le Livre de l'Arabe* comportent, tous deux, l'ensemble des sorts, avec leurs noms exacts, mais de dangereuses erreurs ont parfois été commises dans les formes et descriptions. Le *Manuscrit Voynich* n'en contient qu'un : *Parler avec le Dragon (Contacter un Lloigor)*. Les *Notes de Feery* ne comprennent aucun sort, bien qu'il y ait de nombreuses références à ceux figurant dans l'original, de même que dans le *Manuscrit Voynich*.

Autres avantages

Les traductions majeures du *Necronomicon*, y compris la version de Dee, apportent toutes de grandes connaissances exactes dans maints domaines. Une étude attentive d'une de ces quatre versions permet d'améliorer les compétences suivantes : Anthropologie, Archéologie, Astronomie, Chimie, Géologie, Histoire, Occultisme, Pharmacologie et Physique. Les quatre autres sont inexactes ou abrégées, n'autorisant cette progression qu'en Astronomie, Histoire et Occultisme.



Une brève histoire de l'écriture

Dessins stylisées représentant des idées simples, les idéogrammes constituent la première forme de l'écriture. Une silhouette avec des larmes exprime le *chagrin*, le contour d'une maison, le *foyer*. Progressivement, ces symboles acquirent des significations supplémentaires, basées sur leur valeur phonétique. C'est ainsi que le dessin d'un œil humain signifia aussi bien un œil que le pronom *je*. Ce développement a pu être suivi chez les anciens Égyptiens, Sumériens, Babyloniens, Chinois, Aztèques et Mayas. Enfin, apparurent syllabes et alphabets ; à ce moment, les symboles ne représentèrent plus d'idée particulière, mais des phonèmes qui, une fois assemblés, formèrent des mots. Notre alphabet actuel est basé sur l'alphabet grec, lequel semble avoir des origines sémites.

Rouleaux et codex

Des inscriptions murales constituent les plus anciens exemples d'écriture connus ; l'homme utilisa ensuite de lourdes plaques en argile, en bois ou d'autres matériaux. Le livre moderne n'aurait sans doute pas existé sans l'invention, par les Égyptiens, du papyrus. Le plus ancien exemple date du 25ème siècle avant notre ère : les maximes de Ptahhetep, un exemple d'écriture hiératique sur dix-huit colonnes, actuellement conservé au musée du Louvres. Au 2ème siècle avant notre ère, le roi Eumenês II, souverain de Pergame, perfectionna la fabrication du parchemin, le plus souvent réalisé à partir de peaux de moutons et de chèvres. Le vélin en est une forme particulièrement fine, généralement fabriqué avec des peaux de jeunes bêtes, voire d'agneaux pris avant la naissance. On attribue à Eumenês le développement d'une technique de fabrication qui permettait d'écrire sur les deux côtés du parchemin.

Les bandes de parchemin — que les Romains nommaient *volumen* — furent d'abord enroulées autour d'un bâton. Encombrant, d'un usage difficile, ces rouleaux ont été progressivement remplacés, au début de l'ère chrétienne, par des codex formés de feuilles de parchemin pliées et cousues ensemble. Cette technique semble avoir été utilisée pour la première fois pour des livres de loi grecs ; on pouvait enlever des feuillets ou en ajouter au rythme des modifications de la législation. Les premiers exemplaires étaient protégés par deux fines planches qui, bientôt, furent raccrochées à l'ensemble. Rapidement, du cuir vint préserver les couvertures. Au 4ème siècle, les couvertures de livres étaient déjà ornées de pierres précieuses, un des premiers exemples étant les *Sermons de Theolinda*, désormais exposé à Mazda, en Italie. Le cuir gaufré et décoré prédominait, comme le montre le livre de St. Cuthbert, du 7ème siècle. Les premiers codex grecs avaient des pages de vélin teintes en pourpre, à grand frais ; le texte était écrit avec des encres d'or et d'argent. Ces premiers exemples de livres étaient ornés d'illustrations, de lettrines et de titres massifs.

Cet art déclina à partir du 4ème siècle, sauf en Irlande où les scriptoria monastiques produisirent des tomes aussi fabuleux que le *Book of Kells* du 7ème siècle. Le reste de l'Europe dut attendre le début du 9ème siècle que Charlemagne appelle Alcuin de York pour relancer l'art du livre. C'est à cette époque que l'écriture ronde, appelée *minuscule carolingienne*, fut développée. Ces lettres plus légères et délicates remplacèrent les anciennes et formelles majuscules.

L'avènement de l'imprimerie

Bien que l'impression de textes gravés fût pratiquée dès les 8ème et 9ème siècles au Japon et en Chine, les caractères mobiles étant même employés par la Chine dès 1041, l'imprimerie moderne ne se développa en Europe qu'avec Gutenberg. Établi à Mayence, il imprima sa Bible dite à "quarante-deux lignes" en 1455 et, en collaboration avec Fust & Schoeffer, son *Mainzer Psalterium* en 1457. Même si l'on discute encore de l'identité des premiers imprimeurs d'Europe, ces deux documents sont les plus anciens livres imprimés que nous connaissons.

En 1564, les Allemands Sweynheym & Paanartz s'installèrent à Subiaco, près de Rome. A Venise, en 1469, Johann & Wendelin, tous deux de Spier, montèrent leur entreprise, suivis par le Français Nicolas Jenson en 1470. Cette même année, l'imprimerie arriva en France avec les Allemands Krantz, Gering et Friburger, qui s'installèrent dans l'enceinte de la Sorbonne. La Suisse eut son imprimeur en 1472 avec Berthold Ruppel. Aux Pays-Bas, un imprimeur resté anonyme commença à travailler à Utrecht en 1471, bientôt suivi par Ketelaer et G. de Leempt en 1473. Le premier imprimeur d'Espagne fut Lambert Palmart qui s'établit en 1475 à Valence, suivi au début du 16ème siècle par Jacob Kromberger et son fils qui, à Séville, deviendront les imprimeurs les plus connus d'Espagne. L'imprimerie atteignit l'Angleterre en 1476 avec William Caxton, qui édita *Le Morte d'Arthur* de Thomas Malory en 1485. A sa mort en 1491, il laissa son affaire à son assistant Wynkyn De Worde.

Le plus connu de ces premiers imprimeurs était peut-être Aldus Manutius Romanus qui s'installa à Venise en 1495 et qui donna son nom aux caractères Aldins. Homme d'affaires érudit, Manutius se consacra à l'édition inédite de textes grecs et latins. Parmi les autres imprimeurs de l'époque, on peut citer : Johann Koelhoff, Cologne, 1472 ; Arnold ther Hoemen, Cologne, 1475 ; Gabriel Petri, Venise, 1475 ; Erhard Ratdolt, Venise, 1476.

Les nouvelles techniques

Dans les débuts de l'imprimerie, un style de lettres noires, appelé parfois péjorativement "gothique", eut d'abord la préférence. Mais dès 1425, Niccolo Niccoli développa une version cursive de l'écriture carolingienne qu'il appella "humaniste". A partir de cette écriture, Manutius développa, en 1500, un jeu de minuscules. Appelés Aldins, ces caractères devinrent finalement "italiques" et se virent ajouter un jeu de lettres capitales vers 1550. En réponse, il se développa en France une écriture appelée cursive française, mais les italiques gagnaient en popularité et évincèrent finalement le style français. Nicolas Jenson ajouta un jeu de minuscules aux lettres du vieil alphabet romain ; William Cascon réintroduisit et popularisa ce style en Angleterre en 1720. La plupart des impressions modernes sont réalisées avec une version ou une autre de ce style romain et font appel à l'usage occasionnel des italiques pour les titres, les mots étrangers, etc. Le style gothique, difficile à lire, est normalement réservé aux documents à l'esthétique recherchée, et même dans ce cas on le limite aux titres, premier mot, etc.

Les imprimeurs préfèrent le papier au parchemin, les qualités absorbantes du premier convenant mieux à l'application de l'encre par la presse. Le papier fut introduit en Europe à partir de l'Orient au 10ème siècle, et

les premiers moulins à papier apparurent dès le 12ème siècle, mais c'est l'avènement de l'imprimerie qui en fit une grande industrie. De même, la composition des encres changea. Les encres à parchemin étaient acides, de façon à attaquer la surface ; l'imprimerie amena le développement d'encres à séchage rapide, à base d'huile et de vernis.

Les premiers livres furent des in-folio, les pages étant formées par de grandes feuilles de papier pliées en deux et cousues ensemble. Les in-quarto, plus petits avec une feuille pliée deux fois, furent aussi utilisés et, en 1501, Manutius popularisa l'in-octavo, deux fois plus petit que l'in-quarto. Des imprimeurs parisiens et lyonnais introduisirent, quelques années plus tard, le demi-quarto ou sexto-decimo, qui fut bientôt suivi, à Antwerp, par un format encore plus petit, le in-vingt-quatre ou "petit douze", qui résulte du pliage en trois d'un in-octavo.

L'art du livre

Les 15ème et 16ème siècles sont témoins d'un grand développement dans l'art et la conception des livres. Fust et Schoeffer introduisirent, en 1463, la première page de titre dans une bulle papale de Pie II. Pagination et tête de page furent respectivement adoptées en 1470 et 1471 par Arnold ther Hoernen de Cologne. En 1475, Gabriel Petri de Venise fut le premier à inscrire son nom sur une page de titre. Les premières gravures illustrèrent les livres dès 1461 (Albrecht Pfister de Bamberg), et les illustrations devinrent courantes dans les années 1490 dans les livres européens.

Au 16ème siècle, avec l'essor des petits formats, le papier s'affina et le bois céda au cartonnage pour les couvertures. Les italiques devinrent le standard d'impression de l'Italie puis de la France, alors que l'Angleterre préférait les caractères romains. Pour les gravures, le cuivre fut utilisé de préférence au bois, et elles furent désormais imprimées indépendamment du texte. La reliure acquit ses lettres de noblesse et utilisa le cuir gaufré ou gravé, enjolivé de feuilles d'or. Même si Manutius fut le premier à donner son nom à une reliure, beaucoup de styles prirent le nom des collectionneurs commanditaires. Ainsi, Canevari, médecin du Pape Urbain VIII, et Grolier, Argentier de France, donnèrent leur nom à un style de reliure.

Le rapide développement des éditions bon marché conduisit les gouvernements et l'Église à des mesures de contrôle qui résultèrent, au 17ème siècle, en un déclin général de la qualité des livres. Malgré tout, cette époque vit l'apparition des frontipisces brodés de soie et de fils d'or, et des titres au dos des livres.

Le 18ème siècle correspond à une amélioration générale dans l'art du livre. John Edwards inventa la méthode permettant de protéger les peintures des couvertures par un vélin transparent. Avec le 19ème siècle, les premières machines à relier virent le jour. Elles produisirent des livres entoilés. Mais comme à cette époque, beaucoup d'ouvrages étaient encore produits et vendus sans reliure, de nombreux grands relieurs d'art apparurent en France et en Angleterre. Les livres modernes sont généralement produits avec leur reliure ; la chèvre pour le cuir et le bougran pour le tissu étant les matériaux les plus appréciés.

Taille moyenne des livres

Le nombre de pliures d'une feuille détermine traditionnellement la taille d'un livre. Les plus grands sont les in-folio, pour lesquels la feuille n'est pliée qu'une fois ; viennent ensuite les in-quarto (la feuille est pliée une deuxième fois), puis les in-octavo (la feuille est pliée une troisième fois). On produit également des formats inférieurs, les in-seize et in-trente-deux et autres. La dimension réelle d'un livre dépend, en fait, de la taille du papier utilisé. Les in-folio mesurent entre 51 x 31 cm et 38 x 25 cm, les in-quarto entre 31 x 25 cm et 25 x 19 cm et les in-octavo entre 25 x 15,5 cm et 19 x 12,5 cm.

Langages préhistoriques et pré-humains

Les différents langages inconnus décrits ci-après apparaissent dans les livres du Mythe, sur des sculptures de pierre et autres.

Le langage Aklo

Cette langue est, en réalité, une adaptation humaine de l'antique langage des Hommes Serpents. Elle est principalement employée par les sorciers ou ceux qui veulent dissimuler le contenu de leurs écrits. La subtilité des multiples interprétations des courbes et des spirales rend difficile la traduction de cette écriture incurvée et particulièrement sinueuse.

L'écriture des Choses Très Anciennes

Les Choses Très Anciennes ont apparemment laissé toutes leurs archives sculptées sur des parois rocheuses ou des murs de pierre. Elles employaient un ensemble de hiéroglyphes très différents de ceux d'origine humaine. Les glyphes sont composés de points multiples percés dans la roche.

Les Mi-Go (ou Fungi de Yuggoth)

Il n'existe aucun mot correspondant à leur écriture mathématique. Leurs "livres" sont des disques à cinq côtés, ornés de symboles sur les bords et empilés sur des tiges. La signification des symboles varie en fonction de la position de ces disques, qui doivent pivoter selon des formules complexes. Cette méthode permet l'existence d'ouvrages extrêmement longs sur des tiges de taille modeste.

Le Naacal muvien

L'écriture du peuple de Mu est composé de hiéroglyphes qui présentent de nettes similitudes avec ceux, indéchiffrés, des Mayas. Ces caractères étaient tracés sur des rouleaux et des codex en parchemin ou en papyrus.

Les Glyphes de R'lyeh

Cthulhu et ses larves auraient apporté ces étranges symboles et les auraient ensuite enseignés aux hommes. Nous possédons peu de bons exemples de ce langage indéchiffré, au nombre desquels les mystérieuses planches *rongo rongo* de l'île de Pâques. Ces symboles, aux formes coralliennes, sont inconnus des indigènes. Les Profonds les utilisent parfois.

Le Senzar atlante

Le Senzar est l'ancienne langue de l'Atlantide dans laquelle fut rédigé le *Livre de Dzyan*. Cette écriture cunéiforme aux caractères angulaires ressemble beaucoup au Linéaire A, toujours indéchiffré, attribué aux Minoens. Les Atlantes fabriquaient leur papyrus à partir du palmier.

Le Tstah-Yo hyperboréen

La langue écrite des Hyperboréens était composée de hiéroglyphes dont il ne reste guère d'exemples originaux. Les parchemins de leurs rouleaux et codex provenaient d'animaux préhistoriques.

La Grande Race de Yith

Les Yithiens couvraient d'une écriture curviligne leurs gros livres aux fines pages membraneuses et à la couverture métallique.

Azathoth et autres poèmes

De quelles cryptes elles surgissent, je ne puis dire,
Mais chaque nuit, je vois les choses caoutchouteuses,
Noires, cornues et fluettes,
Avec leurs ailes membraneuses,
Et des queues qui portent l'ardillon fourchu de l'enfer.
Extrait de "Rêverie", par Edward Derby, 1919.

Ce mince ouvrage est un recueil de poèmes — "couplets cauchemardesques" — dû au talentueux poète d'Arkham à la sensibilité exacerbée, Edward Derby. Mille quatre cents exemplaires furent imprimés en 1919, à compte d'auteur. On trouve parfois ce petit livre de 9 centimètres sur 14 sur les rayonnages des librairies, neuf ou d'occasion, mais on peut également l'acheter directement à l'auteur, à Arkham. Il ne contient aucun sort et n'apporte aucun autre avantage.

En plus du poème qui lui a donné son titre, le recueil comprend "La Montée du Châtiment", "Le Charnier", "Mort mais pas Disparu", "Le Baiser de la Méduse" et bien d'autres. Huit dessins au trait, exécutés par l'artiste d'Arkham Jackson Eckhardt, enrichissent ses pages.

(Perte de Santé Mentale 1/1D4 ; +4 % en Mythe de Cthulhu ; pas de sorts ; 1 semaine.)

Edward Pickman Derby

Le poète Edward Derby est né en 1890 à Arkham, Massachusetts, et a étudié à l'Université de Miskatonic. De la fin des années 20 au début des années 30, il a résidé au vieux manoir Crowninshield, à l'est de la ville, avec sa femme et trois domestiques venus d'Innsmouth. Ami de toujours du poète dément Justin Geoffrey, il ne pouvait mener une vie normale et active en raison de son propre état nerveux. A l'exception de quelques parutions dans des revues et de petites anthologies de poésie, *Azathoth et les Autres* est la seule œuvre qu'il a publiée.

Sa femme, Asenath, est une créature mi-humaine mi-profonde, originaire d'Innsmouth. En réalité, elle est morte. C'est l'esprit de son père, le fameux sorcier d'Innsmouth Ephraim Waite, qui occupe son corps. Son esprit à elle mourut en même temps que le corps de son père enterré depuis longtemps. Waite se livre actuellement à un échange d'esprit avec Derby qui manque de volonté et donc se détériore rapidement. Il se prépare ainsi au dernier transfert qui lui permettra de prendre définitivement possession du corps du poète.



Cthaat Aquadingen

Relève-toi !
O créature sans nom :
Que dans ton temps,
Qu'à l'heure de ton choix,
Par tes sorts et par ta magie,
Par les rêves et les Enchantements,
Nous apprenions ta venue,
Et accourrions vers ton plaisir,
Pour l'amour de notre maître
Chevalier de Cthulhu,
Profondément endormi,
Othuum...
Manuscrit du British Museum,
11ème-12ème siècle de notre ère

Aqua signifie en latin "eau", dingen est le mot allemand pour "choses". Le *Cthaat Aquadingen* est une étude générale des Profonds. Il comporte des références spécifiques aux cités sous-marines bâties au large de Ponape, d'Innsmouth, des côtes de l'Alaska, dans la mer du Nord, dans l'océan Indien et dans bien d'autres lieux. Il énonce que Père Dagon et Mère Hydra sont les "chefs" des Profonds et analyse les cultes humains liés à ces créatures marines — en particulier dans les environs de Ponape. Le grand Cthulhu et ses Larves Stellaires y sont présentés en détail, ainsi que les cultes humains qui les vénèrent directement.

On y trouve également des informations d'ordre général sur Tsathoggua et Shub-Niggurath, ainsi que sur les infâmes Noyeurs, Bugg-Shash et Yibb-Tstll.

L'original latin

C'est un des livres les plus rares qui soient, car on n'en connaît que trois exemplaires copiés à la main : l'un se trouve au British Museum et les deux autres appartiennent à des collectionneurs privés de Grande-Bretagne. Ces trois copies datent, apparemment, de la même époque, aux environs du 11 ou 12ème siècle. Comptant plus de sept cents pages de textes écrits à l'encre noire, ces livres sont illustrés de gravures sur bois de nature grotesque et blasphématoire. Nul ne sait s'il s'agit d'une œuvre originale ou d'une traduction d'écrits antérieurs, de même qu'est resté inconnu le nom de l'auteur ou du traducteur. Les trois exemplaires possèdent la même reliure en peau humaine qui, dit-on, "transpire" quand l'humidité ambiante tombe en dessous d'un certain seuil.

(Perte de Santé Mentale 1D8/2D8 ; +13 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x3 ; 46 semaines.)

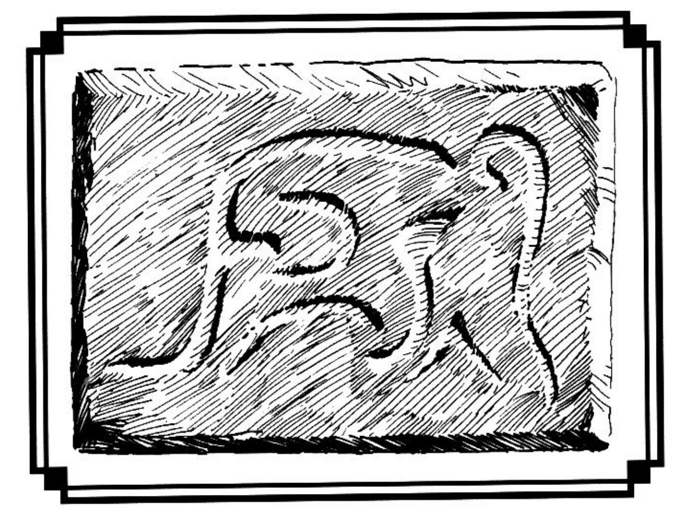
Notes de Feery sur le Cthaat Aquadingen

Le spécialiste des sciences occultes, Joachim Feery, a produit une petite brochure, *Notes sur le Cthaat Aquadingen*, qui est de la même veine que ses traités sur le *Necronomicon* et le *Livre de Dzyan*.

(Perte de Santé Mentale 1D4/1D8 ; +6 % en Mythe de Cthulhu ; pas de sorts ; 8 semaines.)

Sortilèges

Appeler le Sombre, Attirer (Appeler/Congédier) le Grand Être (Bugg-Shash), L'hymne de Nyhargo, Parler avec (Contacter) les



L'écriture aklo

Enfants de la Mer (Profonds), Parler avec l'Enfant-Dieu (Larve Stellaire de Cthulhu), Parler avec Mère Hydra, Parler avec Père Dagon, Rêves de Zattoqua (Tsathoggua), Rêves du Dieu (Contacter Cthulhu), Rêves du Noyeur (Ybb-Tstll).

L'hymne de Nyhargo est une variante du sort *Résurrection* inversé, spécifiquement utilisé pour détruire des morts-vivants matériels.

Autres avantages

La lecture des originaux fait bénéficier d'un jet de compétence en Anthropologie et Occultisme. Les commentaires de Feery n'autorise qu'un tirage en Occultisme.

Cthulhu dans le Necronomicon

Le livre de l'Arabe est généralement considéré comme un méli-mélo de visions dues au haschisch et aux divagations romantiques d'un poète ; mais une étude soigneuse et, par-dessus tout, sélective des éléments qui le composent est extrêmement révélatrice pour l'homme moderne et rationnel.
Dr. Laban Shrewsbury, 1915

Le docteur Shrewsbury déposa ce manuscrit dactylographié inédit à l'Université de Miskatonic en même temps que les *Fragments de Celaeno*, juste avant sa disparition en 1915. Les sommités universitaires décidèrent que le texte, qui faisait apparemment suite à l'*Étude des Schémas Mythologiques des Primitifs Contemporains*, était trop extravagant pour être publié. Il n'en existe qu'une seule copie, toujours conservée par la bibliothèque de l'université.

Shrewsbury y décrit un monstrueux "élémental d'eau" ou un "dieu" que des peuples primitifs du monde entier adorent sous diverses formes. Il présente le plus souvent Cthulhu comme un monstre qui attend de remonter des profondeurs pour régner sur la Terre. Grâce à des références puisées dans l'exemplaire du *Necronomicon* de l'université, il évoque le pouvoir qu'a ce Grand Ancien d'influencer les rêves des hommes et dévoile l'existence d'un culte mondial qui se consacre à préparer son retour. Le manuscrit compte environ 120 000 mots répartis sur 492 pages à double interligne.

(Perte de Santé Mentale 1D3/1D6 ; +6 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x1 ; 14 semaines.)

Sortilèges

Les quelques sorts décrits sont des transcriptions de rites polynésiens. Tous nécessitent des éléments matériels, tels que la mer, des coquillages ou certains accoutrements. *Contacter Cthulhu, Contacter les Profonds, Signe des Anciens.*

Autres avantages

Quiconque étudie le manuscrit de Shrewsbury bénéficie d'un jet de compétence en Anthropologie et Occultisme.

Cultes des Goules

Même si d'aucuns doivent parler de blasphème,
j'ai choisi d'expliquer certaines actions et croyances
et laisserai Dieu être le juge suprême.
François-Honoré Balfour, 1703

Ce livre, imprimé et diffusé à titre privé, apparut à Paris dans les premiers mois de l'an 1703. Le clergé le condamna immédiatement et l'imprimeur fut l'objet d'un procès. On peut supposer que l'auteur, François-Honoré Balfour, comte d'Erlette, échappa à une accusation ou condamnation officielle parce qu'il appartenait à l'aristocratie. Balfour ne publia jamais rien d'autre et, d'après ce que l'on sait, a passé les vingt années suivantes à vivre volontairement en reclus.

Le livre évoque l'existence, à grande échelle, de pratiques nécrophiles et nécromantiques à l'aube du nouveau siècle. Même si le pillage de tombes n'était pas rare à l'époque, c'est toute une société de détrousseurs de cadavres et de pilleurs de tombes que décrit d'Erlette, présentant leurs rituels et leurs pratiques de manière détaillée. Les cérémonies d'initiation étaient l'occasion de pratiquer la nécrophagie, les participants se qualifiant par la suite de "Goules". Parmi les autres descriptions figuraient celles, à peine moins répugnantes, de prétendues résurrections, de réanimations des morts à des fins divinatoires et de conjurations. Le culte est devenu clandestin après la publication du livre et on n'a jamais trouvé de preuves suffisantes pour confirmer son existence.

Les sujets abordés traitent des sabbats de sorcières françaises et de leurs liens avec une société de sous-humains (Goules) qui habiteraient les catacombes de Paris. Nyogtha y est souvent mentionné, de même que Shub-Niggurath lié, dans cette œuvre, aux loups-garous et autres lycanthropes.

L'édition française

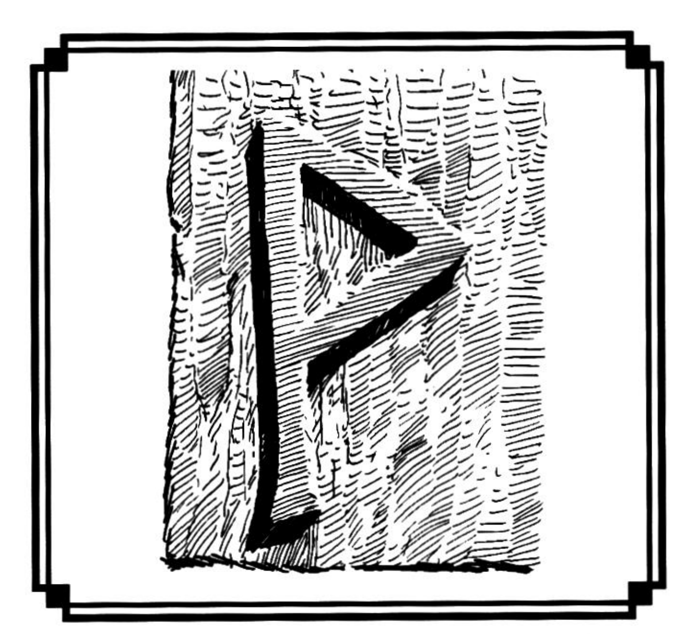
L'édition originale de 600 pages in-quarto, publiée à titre privé, ne comptait, semble-t-il, pas plus de soixante exemplaires. Balfour fut accusé d'en posséder trois copies spécialement reliées en peau humaine, mais ce ne fut jamais prouvé. Il en existe encore au moins quatorze, la dernière ayant réapparu en France, en 1906.

(Perte de Santé Mentale 1D4/1D10 ; +14 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x2 ; 22 semaines.)

François-Honoré Balfour

D'Erlette était un noble excentrique qui avait l'habitude de se rendre dans son village simplement vêtu d'une robe de chambre. On ne sait pas grand-chose d'autre sur ce comte original, bien qu'il coure encore des rumeurs et des histoires, jamais corroborées, sur ses activités privées. Son appartenance au culte décrit dans son livre abominable n'a jamais été prouvée, mais selon l'opinion la plus répandue, il en était un membre actif.

D'Erlette a adopté une vie de reclus après la publication de son livre. Il est mort dans les Ardennes au début de 1724, dans des circonstances mystérieuses.



Sortilèges

Appeler/Congédier Nyogtha, Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Contacter une Goule, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton, Lien Noir, Résurrection, Signe de Voor.

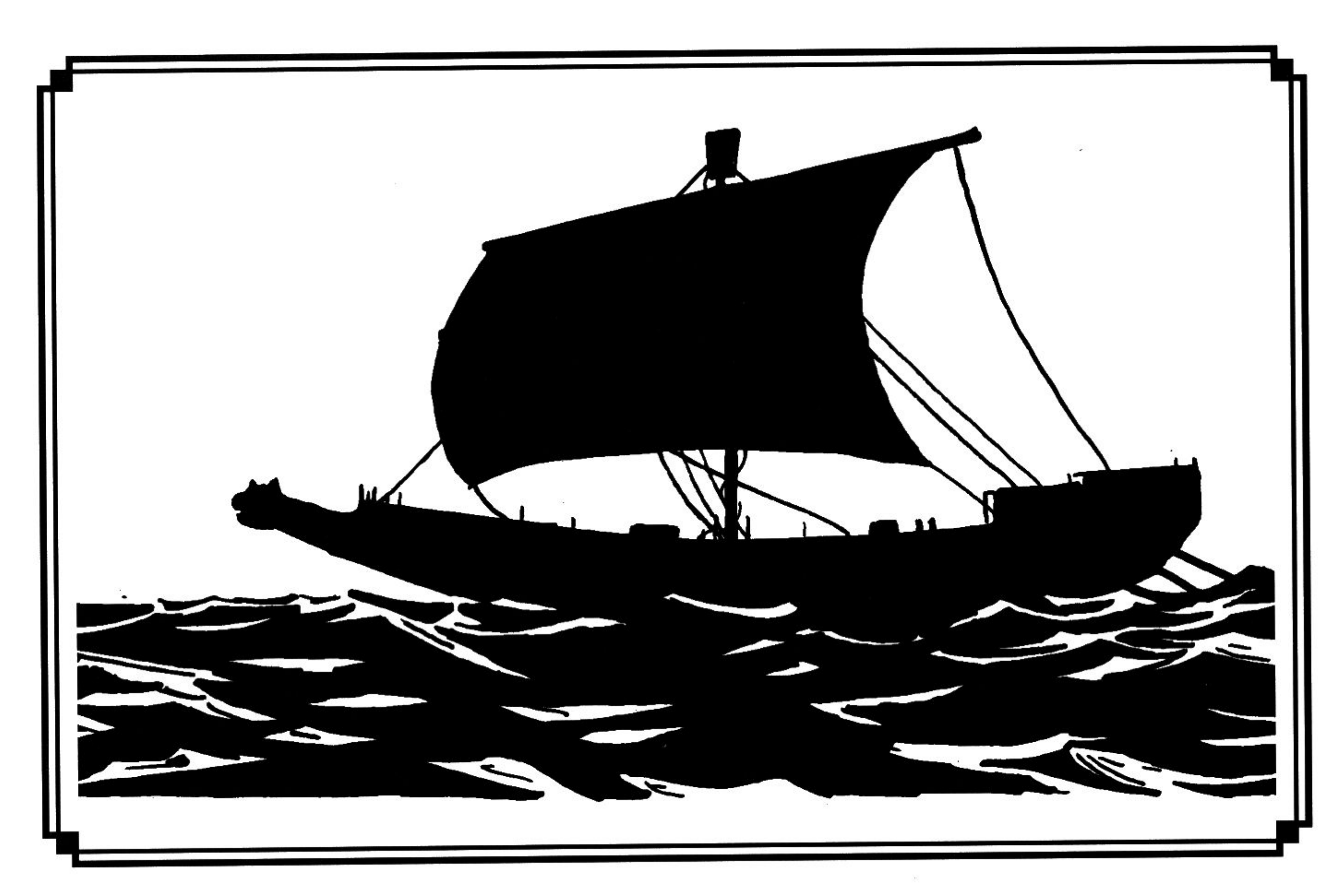
Autres avantages

La lecture de cet ouvrage fait bénéficier d'un jet de compétence en Histoire et Occultisme. De plus, les sons inarticulés des Goules sont si bien décrits que le lecteur acquiert la compétence Parler le Langage des Goules avec une base de 20 +1D10 points.

Les Écrits de Ponape

La plupart les appellent "diables de la mer",
mais une tribu a choisi de traiter avec eux
et de les adorer. C'est auprès des diables de la mer
qu'elle apprit l'existence du dieu Dagon,
et au cours des rites répugnants qui lui étaient consacrés,
elle s'accoupla aux diables de la mer.
Cap. Abner Ezekiel Hoag, 1734

Le capitaine de marine Abner Ezekiel Hoag, de Kingsport, a écrit ce testament en 1734. Une version, fortement expurgée de cette prétendue transcription de témoignages recueillis par Hoag auprès d'habitants des îles des Mers du Sud, est apparue sous forme reliée vers la fin du 18ème siècle. Certains prétendent qu'il existe encore des copies plus complètes du manuscrit. Une rumeur persistante, qui court dans les cercles occultes, affirme que Hoag ne se basa pas uniquement sur des témoignages d'autochtones, mais aussi sur des renseignements obtenus dans d'antiques documents muviens, traduits par le serviteur du capitaine, qui était à moitié polynésien.



Les déclarations des îliens portent essentiellement sur un culte local où des humains vénéraient et s'unissaient aux Profonds. Hoag laisse entendre que des marins américains ont rejoint ce culte corrompu au cours de visites dans les îles et qu'ils l'ont ensuite importé chez eux. De nombreuses références à Cthulhu et à sa Larve Stellaire, ainsi qu'aux "fils" de Cthulhu, Ghatanothoa et Zoth-Ommo figurent dans les Écrits.

Les Documents Muviens

On prétend que ces livres à couverture de bois sont dissimulés dans une grotte d'une petite île déserte de la Polynésie. Les pages sont en papyrus fabriqué à partir de palmier et couvertes des antiques hiéroglyphes Naacal de Mu.

(Perte de Santé Mentale 1D6/2D6 ; +12 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x5 ; 42 semaines.)

Le manuscrit de Hoag

Le manuscrit original, de plus de trois cents pages, est plus complet que la version publiée à la fin du 18ème siècle. La plupart de ses copies manuscrites comprennent également les notes de traduction de Hoag. Il n'en existe que quelques exemplaires, toutes détenues par des collectionneurs privés.

(Perte de Santé Mentale 1D4/1D8 ; +7 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x2 ; 16 semaines.)

Les Écrits de Ponape publiés

Cette édition de la fin du 18ème siècle, sommairement imprimée, a été soigneusement expurgée avant publication. On pense qu'il en fut réalisé quelque huit cents exemplaires à couverture cartonnée, grâce à un financement privé.

(Perte de Santé Mentale 1D3/1D6 ; +5 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x2 ; 10 semaines.)

Sortilèges

Seuls le manuscrit de Hoag et les Documents Muviens originaux contiennent les sortilèges suivants : *Contacter les Profonds, Contacter Mère Hydra, Contacter Père Dagon.*

Autres avantages

L'étude de n'importe quelle version fait bénéficier d'un jet de compétence en Anthropologie et Occultisme.

Quiconque retrouve une copie du manuscrit original de Hoag peut étudier les notes de traduction du capitaine. Cela lui permet d'acquérir la compétence Lire le Naacal avec une base de 20 +1D10 points.

Abner Ezekiel Hoag

Né en 1697, Hoag a résidé toute sa vie à Kingsport, Massachusetts. Issu d'une famille de marin, il effectua son premier voyage à l'âge de vingt-deux ans. Pionnier de la première route du rhum et du coprah, il eut son premier contact avec les habitants de l'île de Ponape en 1732. C'est à son retour qu'il rédigea son manuscrit. Il tenta ensuite de trouver un éditeur, mais les descriptions des formes d'adoration blasphématoires des indigènes lui fermèrent toutes les portes. Entre autres, les chrétiens pratiquants considéraient les références à un dieu nommé Dagon comme particulièrement offensantes.

Bien des années après la mort de Hoag, une de ses petites-filles, Beverly Hoag Adams, entreprit d'éditer et de publier le manuscrit de son grand-père. Elle parvint à faire éditer huit cents exemplaires bon marché, truffés d'erreurs typographiques.

Les Fragments de Celaeno

Malgré les affirmations des plus sages, il est difficile de comprendre comment un tel mal cosmique peut exister sans une force pour faire contrepoids au nom du bien ; à mes yeux, c'est inconcevable.
Docteur Laban Shrewsbury, 1915.

Le docteur Laban Shrewsbury est à l'origine de cet ensemble de notes manuscrites qu'il a remis à la bibliothèque de l'Université de Miskatonic en 1915, peu avant de disparaître dans des circonstances mystérieuses ; ce document, jamais publié, n'est cependant pas accessible au public. Dans ce recueil hétéroclite d'annotations et de gribouillis magiques couvrant près de cinquante feuillets, l'auteur suggère discrètement qu'il a effectué ces recherches dans une bibliothèque extraterrestre du lointain système stellaire de Celaeno. Certaines pages portent des taches étranges, leurs bords ont un aspect calciné et cassant qu'ils ne doivent visiblement pas au feu.

En termes concis, Shrewsbury décrit un panthéon de dieux inconnus, parmi lesquels figurent Azathoth et Yog-Sothoth et les élémentaux Nyarlathotep (terre), Cthulhu (eau), Cthugha (feu) et Ithaqua (air). Ses conclusions entrent souvent en divergence avec celles des autres spécialistes du Mythe.

(Perte de Santé Mentale 1D4/1D8 ; +9 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x2 ; 15 semaines.)

Sortilèges

Les notes comprennent cinq sorts différents, aucun d'eux n'étant nommé. Seule la lecture de l'ensemble du texte permet de les découvrir. Chacun peut être identifié grâce à la réussite d'un jet en Mythe de Cthulhu, sinon leurs effets restent inconnus. Les instructions correspondent à des versions de : *Appeler Cthugha, Concocter le Breuvage de l'Espace, Enchanter un Sifflet, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Signe des Anciens.*

Docteur Laban Shrewsbury

Shrewsbury, un anthropologue américain respecté, est né en 1864 dans le Wisconsin. Plus tard, il résida et travailla à Arkham, Massachusetts, et enseigna occasionnellement à l'Université de Miskatonic. Il est l'auteur de plusieurs livres, le plus récent étant le savant *Études des schémas mythologiques des Primitifs Contemporains avec référence particulière au Texte de R'lyeh*. Il a mystérieusement disparu en 1915, après avoir annoncé qu'il allait faire une petite promenade.

Bien que présumé mort, Shrewsbury étudie depuis dans la grande bibliothèque de Celaeno et cherche à retrouver la trace de différents cultes de Cthulhu. Grâce à un subterfuge faisant intervenir un parent fictif et l'aide involontaire de l'étude d'avoué E.E. Saltonstall à Arkham, il a conservé sa vieille résidence. Il effectue souvent des visites secrètes dans son bureau, afin de consulter sa propre bibliothèque.

D'apparence robuste, c'est un homme en bonne santé, aux longs cheveux blancs et aux sourcils broussailleux. Son fort nez romain et sa mâchoire prognathe sont révélateurs de sa prodigieuse force de caractère. Il porte en permanence des lunettes foncées, presque opaques, et couvrantes sur les côtés. Dans des circonstances accidentelles, Shrewsbury a perdu ses deux yeux ; il perçoit maintenant le monde qui l'entoure grâce à une combinaison de magie et d'ESP.

Autres avantages

Quiconque consacre le temps indiqué à étudier les notes de Shrewsbury bénéficie d'un jet de compétence en Astronomie et Occultisme.

Les Fragments de G'harne

Une poignée d'éclats séculaires, en décomposition... [d'origine] pré-triasique, il est impossible d'expliquer qu'il en reste autre chose que de la poussière séculaire.
Extrait de l'article de sir Howard Windrop, 1912

Il est des légendes fabuleuses sur des créatures nées dans les étoiles, qui habitaient cette Terre des millions d'années avant l'apparition de l'homme et qui étaient encore là, dans des lieux obscurs, pendant son évolution. Je suis sûr qu'ils sont, dans une certaine mesure, encore là aujourd'hui.
Extrait de la préface de sir Amery Wendy-Smith, 1919

Les Fragments de G'harne furent publiés, en 1919, à moins de mille exemplaires financés à compte d'auteur. Ce modeste volume de 128 pages, de 11,5 cm sur 14,4 cm, à la couverture en carton ordinaire, se veut une traduction des écrits étranges découverts sur les fragments de tablettes ramenées d'Afrique par sir Howard Windrop, un explorateur britannique. Celui-ci effectua une traduction partielle de ces runes formées de points ; cela suffit à le convaincre qu'elles faisaient partie d'une œuvre plus importante. Bien que ce travail fut ironiquement baptisé par certains "Folie de Windrop", cela ne dissuada pas son confrère, sir Amery Wendy-Smith, de s'atteler à la traduction de la totalité. L'année de la publication de son livre, il mena une expédition en Afrique du Nord à la recherche de la cité perdue de G'harne.

Les motifs gravés sur les fragments sont les anciens hiéroglyphes punctiformes des Choses Très Anciennes. Ils donnent un aperçu de la préhistoire terrestre, du pléistocène à l'aube de la civilisation humaine, évoquent des cités et des civilisations préhistoriques appelées Lh'Yibi, Ib, Leng, Thep-Dya, R'lyeh et Kara-Sehr et décrivent des divinités répondant aux noms de Bokrug, Nug et Yeb. Ils signalent aussi l'emplacement de plusieurs cités abandonnées par les Choses Très Anciennes,

Sir Amery Wendy-Smith

Sir Amery Wendy-Smith était un explorateur britannique de renom, sacré chevalier par la reine Victoria peu de temps avant sa mort, en 1901. Malgré son intérêt pour la traduction contestée de sir Windrop et sa propre traduction des fragments quelques années plus tard, le départ de l'expédition Wendy-Smith de 1919 pour l'Afrique du Nord fut suivi avec attention par le monde scientifique. Quelques mois plus tard, Wendy-Smith revint seul à la civilisation ; la nouvelle de la mort de tous ses compagnons provoqua une grande consternation et beaucoup d'inquiétude.

Wendy-Smith se retira chez lui, en Angleterre, afin de travailler sur un nouveau manuscrit ; c'est là qu'il trouva la mort durant une terrible secousse sismique qui détruisit sa maison. Une première version de son dernier ouvrage aurait été confiée au British Museum.



Les runes mi-go

de colonies de Profonds et d'une enclave secrète d'Hommes Serpents.

La cité perdue de G'harne est présentée très précisément et son emplacement indiqué. Appartenant à l'origine aux Choses Très Anciennes, elle est maintenant décrite comme un site souterrain où habitent des Chthoniens rampants dirigés par une créature monstrueuse du nom de Shudde M'ell.

On peut également discerner des cartes stellaires indiquant les emplacements d'Algol, de Yuggoth et de Thyoph, anéantie depuis.

Les Fragments

Les fragments abîmés des tables de pierre originales sont conservés au British Museum. Seuls ceux qui savent traduire les hiéroglyphes punctiformes des Choses Très Anciennes peuvent les déchiffrer.

(Perte de Santé Mentale 1D6/2D6 ; +13 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x3 ; 32 semaines.)

La monographie de Windrop

"La Folie de Windrop" — sa traduction partielle — a été publiée dans le *Journal of the Royal Antiquities Society* en 1912. Fortement critiquée, elle ruina la réputation d'un homme considéré, jusque-là, comme un savant exemplaire. Les meilleures bibliothèques possèdent des exemplaires du numéro contenant l'article de Windrop.

(Perte de Santé Mentale 1D2/1D4 ; +4 % en Mythe de Cthulhu ; pas de sorts ; 2 semaines.)

La traduction de Wendy-Smith

Wendy-Smith a publié sa traduction intégrale des fragments sous le titre *Les Fragments de G'harne*, qu'il est relativement aisé de se procurer. Les meilleures universités et les grandes bibliothèques publiques en ont acquis maints exemplaires.

(Perte de Santé Mentale 1D6/1D10 ; +10 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x 2 ; 12 semaines.)

Sortilèges

Contacter Shudde M'ell, Contacter un Chthonien, Contacter une Chose Très Ancienne, Signe Rouge de Shudde M'ell.

Autres avantages

L'étude des *Fragments de G'harne* fait bénéficier d'un jet de compétence en Anthropologie, Archéologie et Occultisme.

L'étude et la comparaison des notes de traduction de Windrop et de Wendy-Smith permet au lecteur d'acquérir la compétence Lire le Langage des Choses Très Anciennes avec une base de 20 +1D10 points.

Les Fragments Pnakotiques

Et l'homme, après sa naissance, parcourut la surface de la terre, stupide et nu. Les Êtres Ailés venus du ciel lui apportèrent la connaissance qui lui manquait, ce qu'il ne savait pas.

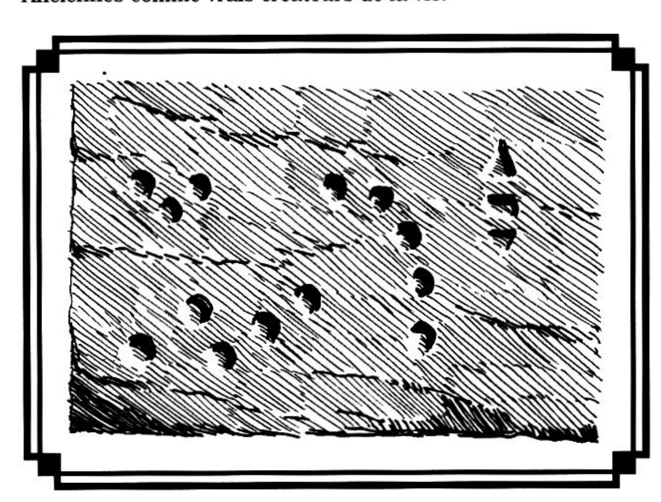
Manuscrit Anglais, 15ème siècle

Les documents du Mythe les plus énigmatiques sont bien ces tessons et ces écrits fragmentaires que l'on trouve dans les musées et bibliothèques du monde entier, sous l'appellation collective de Fragments Pnakotiques. Le livre intitulé *Les Manuscrits Pnakotiques* ne présente qu'une partie de cet ensemble auquel il a pourtant donné son nom.

C'est un érudit inconnu qui, au cours du 15ème siècle, a écrit en anglais les *Manuscrits Pnakotiques* originaux ; il prétendait avoir copié le *Pnakotica*, un papyrus grec. Ce travail, un assemblage hétéroclite d'histoires, de mythes et de légendes pré-humaines, n'est, apparemment, qu'un élément d'une œuvre beaucoup plus importante.

Pendant longtemps, les *Manuscrits Pnakotiques* ne suscitèrent que peu d'intérêt ; à la fin du 18ème siècle, cependant, lorsqu'apparurent, dans d'autres parties du monde, des traces de l'étrange écriture figurant dans ses pages, quelques savants commencèrent à s'y intéresser. Depuis, des caractères et des glyphes similaires ont surgi dans le monde entier. Un grand nombre de monographies et d'articles ont été publiés à leur sujet, mais aucun n'a abouti à des conclusions définitives. Jusqu'à présent, les différents fragments ont été identifiés grâce à des similitudes de titres ou à l'usage constant de certains symboles étranges et dessins inconnus.

Selon l'avis général, les *Manuscrits Pnakotiques* remonteraient à l'ancienne Lomar. Il est dit que les Lomariens étaient les premiers "hommes" et qu'ils tenaient leurs secrets des "Grands Êtres Ailés" qui les visitèrent et les aidèrent. On a longtemps débattu pour savoir s'il s'agissait des Mi-Go ou des Choses Très Anciennes, mais les symboles identifiés sont, sans aucun doute, les hiéroglyphes des crinoïdes pré-humains qui donnèrent naissance à toute la vie terrestre. La légende de ces êtres qui vinrent aider l'humanité n'a sans doute pas d'autre support, si ce n'est le souvenir ancestral des Choses Très Anciennes comme vrais créateurs de la vie.



L'écriture des Choses Très Anciennes

Le Pnakotica

Bien que seulement connue de réputation, cette version grecque sur papyrus est censée être presque aussi riche d'informations que le *Necronomicon*. Ce manuscrit est, bien sûr, une traduction d'écrits antérieurs.

(Perte de Santé Mentale 1D10/1D20 ; +17 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x5 ; 60 semaines.)

Sortilège : *Contacter un Être Ailé (Chose Très Ancienne).*

Les Manuscrits Pnakotiques

Il existe cinq exemplaires du travail original portant ce titre, qui sont répartis dans les principales bibliothèques d'Europe et d'Amérique, y compris celle de l'Université de Miskatonic. Écrits en anglais archaïque, ils contiennent des récits mythiques sur l'Hyperborée, l'Atlantide et le continent perdu de Real-Yea. Dans l'avant-propos, l'auteur explique qu'ils sont une traduction d'un parchemin fragmentaire intitulé le Pnakotica.

(Perte de Santé Mentale 1D4/1D8 ; +10 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x2 ; 45 semaines.)

Sortilège : *Contacter un Être Ailé (Chose Très Ancienne).*

Autres fragments répertoriés

Les symboles suivants, que l'on pense être pnakotiques, sont répartis dans le monde entier, certains dans des musées, d'autres dans des sites archéologiques. Les chercheurs les ont tous liés aux écrits pnakotiques, mais avec certaines réserves. Il peut être nécessaire de connaître les différentes langues concernées pour lire ou traduire ces découvertes.

Tessons de poterie grecque : Ce vase brisé, en partie reconstitué, est conservé à l'Université d'Athènes, en Grèce. D'un style qui doit remonter aux environs de l'an 600 av. J.C., les symboles n'y jouent qu'un rôle décoratif. Parfaitement intraduisibles, ils ne fournissent aucune information.

Stèle égyptienne : Découverte dans la nécropole orientale du plateau de Gizeh, en Égypte, cette stèle se dresse à l'extérieur d'une tombe du Moyen Empire. Les symboles des Choses Très Anciennes se mêlent aux hiéroglyphes égyptiens. Mise à jour à la fin du 19ème siècle, elle n'a pas encore été traduite correctement.

(Perte de Santé Mentale 1D2/1D4 ; +4 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x2 ; 2 semaines.)

Sortilège : *Contacter un Habitant des Sables.*

Anciens parchemins hébreux : Ces parchemins incomplets, qu'un jeune pâtre a découverts dans une grotte de Palestine, datent sans doute du premier siècle de notre ère. Emportés clandestinement hors du pays, ils sont maintenant détenus par un érudit juif britannique, Malcom Howell, qui n'a toujours pas publié le moindre extrait de la traduction partielle qu'il prétend avoir réalisée.

(Perte de Santé Mentale 1D3/1D6 ; +5 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x3 ; 22 semaines.)

Sortilège : *Contacter un Yithien.*

Autre : *Fait bénéficier d'un jet de compétence en Occultisme.*

Pétroglyphes aborigènes australiens : Découverts sur plusieurs sites de ce pays, les meilleurs exemples se trouvent sur la paroi d'une falaise, à quelques kilomètres au sud-ouest d'Alice Springs. Bien que l'on puisse identifier des symboles des Choses Très Anciennes, ils y figurent à titre ornemental et ne délivrent aucun savoir.

Inscriptions géantes sud-américaines : Plusieurs caractères, similaires aux symboles représentés dans les Manuscrits Pnakotiques, ont été identifiés dans la multitude de formes imprimées dans la vaste plaine de Nazca, au Pérou. Mêlés aux motifs géométriques et aux représentations d'animaux, ils ont apparemment une fonction décorative.

Bas-relief nord-américain : Un glyphe solitaire, haut et large de plusieurs dizaines de centimètres, identifié comme un symbole pnakotique, est profondément gravé dans une falaise au nord-ouest de Fairbanks, en Alaska.

Codex calciné : Ce livre, presque entièrement détruit, appartient à la collection de la Bibliothèque Widener, à Harvard. Les derniers fragments restants, écrits en latin et datant du 12ème siècle, permettent d'affirmer qu'il appartenait à l'ensemble pnakotique. Seule une partie du sort Contacter un Être Ailé (Chose Très Ancienne) est encore identifiable, car le manuscrit est à cet endroit endommagé.

(Perte de Santé Mentale 1D2/1D4 ; +3 % en Mythe de Cthulhu ; pas de sorts ; 16 semaines.)

Liber Ivonis
Le Livre d'Eibon

Car Ubbo-Sathla est la source et la fin.
Avant que Zhothaqquah, Yok-Zothoth ou Kthulhut viennent des étoiles, Ubbo-Sathla séjournait dans les marécages fumant de la Terre naissante...
Traduction anglaise, 15ème siècle

L'origine de ce travail et l'identité de son auteur sont encore un mystère. La tradition occulte en attribue la paternité à Eibon, un important sorcier de l'antique Hyperborée. Ce livre n'a jamais été publié ; toutes les copies recensées sont manuscrites. Le *Liber Ivonis*, version latine écrite par Caius Phillippus Faber vers les ans 800 ou 900 de notre ère, est la plus ancienne version connue. On a répertorié six exemplaires de cet ouvrage, le plus ancien datant théoriquement du milieu du 11ème siècle.

Ce texte évoque la religion et la sorcellerie d'Hyperborée, Tsathoggua et son rejeton informe, le Peuple Serpent, Abhoth, Atlach-Nacha, le ver de glace Rlim Shaikorth, Ubbo-Sathla et bien d'autres. Eibon attribue ses pouvoirs magiques à Tsathoggua, le dieu-crapaud, et son œuvre décrit, sur plus de cinq cents pages, un grand nombre d'incantations et de sortilèges.

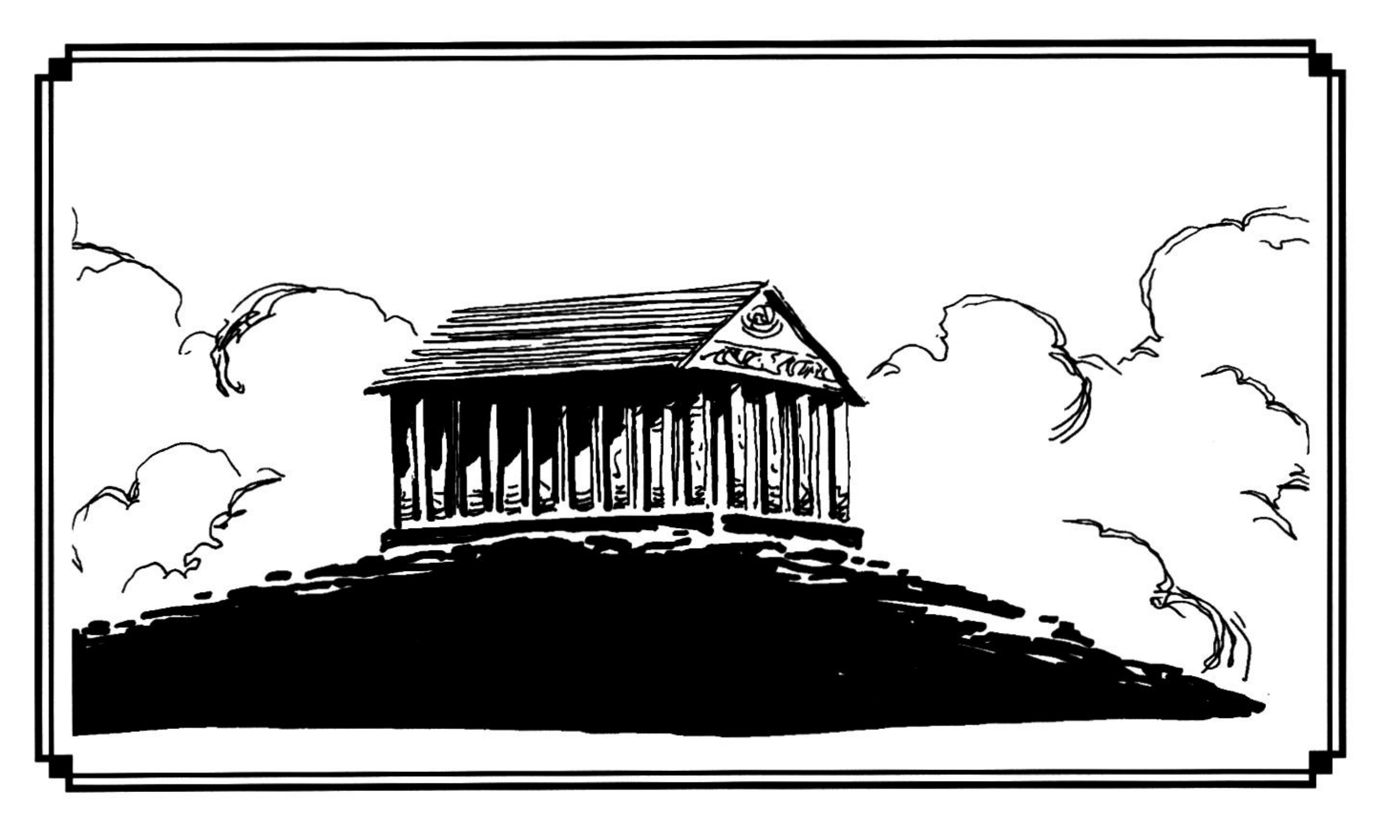
La version d'Hyperborée

Bien qu'elle soit inconnue et que l'on puisse s'interroger sur son existence, la version originale d'Hyperborée écrite sur du

Eibon

Eibon était le plus puissant sorcier qu'Hyperborée ait connu. Habitant sur Mhu Thulan, l'ultime péninsule du continent, il adorait le dieu-crapaud Tsathoggua, l'antique divinité des pré-humains à fourrure qui occupaient précédemment le continent. Il vivait dans une région inhabitée, loin de Commoriom, la capitale. En dehors de la sorcellerie, il aurait été un sculpteur et un poète de talent.

La légende affirme qu'ayant été accusé d'hérésie par un magicien rival, Morghi, Eibon s'enfuit sur la planète Saturne grâce à une porte magique que lui accorda Tsathoggua. Il est dit que sur cette planète, le grand Eibon est vénéré comme un dieu.



parchemin issu d'animaux préhistoriques serait la plus complète.

(Perte de Santé Mentale 1D10/2D10 ; +17 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x5 ; 50 semaines.)

Les premières versions

Des versions atlantes ou d'autres sources préhistoriques ont sans doute existé (et ont, peut-être, perduré jusqu'à aujourd'hui), mais les premières copies dont l'existence est avérée sont des versions puniques et grecques qui ont depuis été perdues.

(Perte de Santé Mentale 1D6/2D6 ; +14 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x3 ; 40 semaines.)

L'édition latine

Le *Liber Ivonis* latin est considéré comme la plus ancienne version de ce livre, qui existe encore. Les six manuscrits connus sont répartis dans les principales bibliothèques du monde occidental.

(Perte de Santé Mentale 1D4/2D4 ; +13 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x2 ; 36 semaines.)

La traduction française

La traduction en français médiéval, le *Livre d'Ivon*, date du 13ème siècle ; on la doit à un certain Gaspard du Nord, un apprenti de l'alchimie et des arts noirs, élève du légendaire sorcier français du Moyen Âge, Nathaire. Il en existe treize spécimens manuscrits.

(Perte de Santé Mentale 1D4/2D4 ; +12 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x2 ; 36 semaines.)

Les traductions anglaises

Le *Livre d'Eibon* en langue anglaise est l'œuvre d'un traducteur inconnu du 15ème siècle. On croit qu'il en existe encore dix-huit copies, toutes pratiquement identiques du point de vue de leurs erreurs et de leurs lacunes.

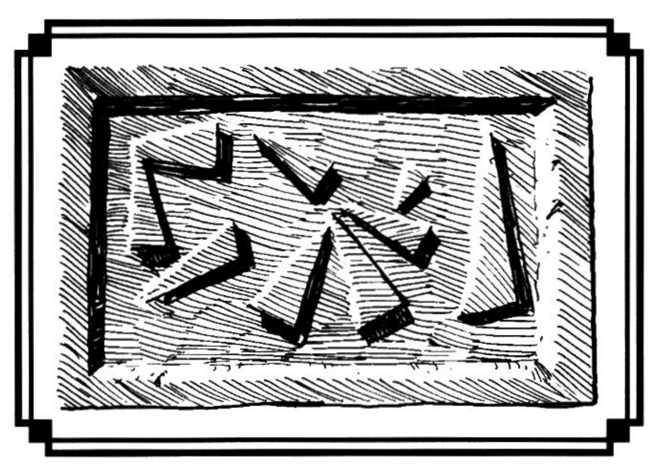
(Perte de Santé Mentale 1D4/2D4 ; +11 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x2 ; 32 semaines.)

Sortilèges

Les sortilèges qui suivent figurent dans l'édition latine, la plus complète. Les versions anglaises et françaises en comprennent moins, qui sont choisis par le Gardien. Des versions antérieures peuvent comporter d'autres sorts. Appeler/*Congédier Azathoth, Appeler/Congédier Rlim Shaikorth, Atrophie d'un Membre, Contacter Kthulhut (Cthulhu), Contacter le Rejeton Informe de Zhothaqquah (Tsathoggua), Contacter Yok-Zothoth (Yog-Sothoth), Contacter Zhothaqquah (Tsathoggua), Création de Portail, Créer la Barrière de Naach-Tith, Invulnérabilité, Enchanter un Brasero, Enchanter un Couteau, Invoquer la Brume de Releh, Lévitation, Roue de Brume d'Eibon, Signe de Voor.*

Autres avantages

Quiconque étudie ce livre bénéficie d'un jet de compétence en Astronomie et Occultisme.



Le Senzar atlante

Le Livre de Dzyan

Quoique nous soyons la plus grande race conçue
à ce jour, nous ne sommes pas les premiers
et nous ne sommes pas destinés à être les derniers.
Comme pour Mu, comme pour la Lémurie,
comme pour Hyperborée et Lomar, le cycle s'accomplira,
le destin de l'Atlantide est inévitable.
Nous pouvons seulement espérer avoir rempli
notre destinée. Par la grâce de Cthulhu,
bénis soient l'Atlantide et son peuple.
Manuscrit anonyme anglais, 16ème siècle

Aucune preuve n'a jamais été apportée que ce volume, censé provenir de l'Atlantide avec la réputation de "plus ancien livre du monde", ait réellement existé. Selon la tradition, l'original — parfois nommé *Les Stances de Dzyan* — était écrit sur des feuilles de palmier dans l'antique langue de l'Atlantide, le Senzar. Il décrivait les civilisations préhistoriques de l'Atlantide, d'Hyperborée, de Lémurie, de Lomar et d'autres encore. Il esquissait la cosmologie des mondes et des univers entrelacés, que dirigeaient des hiérarchies de divinités solaires servies par des esprits angéliques. Son thème sous-jacent était l'idée que l'évolution métaphysique permet aux races inférieures d'accéder à un statut supérieur.

La version atlante

Certains sont persuadés que la version originale atlante existe encore, qu'elle est dissimulée dans quelque temple secret du Tibet — ou, selon d'autres sources, conservée par un moine inhumain sur le Plateau oublié de Leng. D'aucuns prétendent que sa destruction remonte à bien longtemps et que nos connaissances à son sujet ne proviennent que des rêves ou des visions envoyés par ceux que l'on nomme les "Maîtres", les "Frères", les "Mahatmas", entre autres appellations.

Les bénéficiaires de tels honneurs ont généralement consacré de longues années d'intenses études à la recherche de l'illumination. Au réveil, après le rêve ou la vision, le visité doit retranscrire très vite ce qu'il a appris, car ses souvenirs s'estompent rapidement. Bien qu'un seul rêve puisse apporter la totalité de ce savoir, sa retranscription intégrale peut représenter jusqu'à douze semaines d'efforts continus, mais des songes répétés viennent alors rafraîchir la mémoire du récipendiaire. Seule une version complète de l'original atlante accorde tous les avantages indiqués plus loin.

Une théorie affirme que les Maîtres sont des prêtres ou des sorciers de l'Atlantide qui vivent maintenant dans une autre dimension. Certains maintiennent que seuls leurs esprits terrestres s'y sont attardés afin de transmettre cet important savoir. D'autres prétendent que les messages proviennent des représentants d'une race extraterrestre connue sous le nom des "Anciens".

(Perte de Santé Mentale 1D6/2D6 ; +9 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x4 ; 22 semaines.)

Le manuscrit anglais

Un manuscrit anglais, incomplet et erroné, circule depuis le 16ème siècle. Malgré le manque de preuve pour confirmer cette hypothèse, les nombreuses références aux "anges" ont amené certains à l'attribuer au docteur John Dee.

(Perte de Santé Mentale 1D3/1D6 ; +9 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x1 ; 14 semaines.)

Une étude du Livre de Dzyan

Écrit par Joachim Feery et édité à compte d'auteur aux alentours de 1930, cette mince brochure dévoile beaucoup de choses sur les légendes se rapportant à ce livre mythique.

(Perte de Santé Mentale 1D3/1D6 ; +4 % en Mythe de Cthulhu ; pas de sorts ; 6 semaines.)

Sortilèges

L'Atlantide est connue pour avoir été le bouillon de culture d'où sont issus de nombreux cultes et sorcelleries. Une version atlante complète peut aisément contenir plusieurs dizaines de sortilèges. N'oubliez pas que les "Maîtres" invisibles ne transmettent de leur savoir que ce qu'ils veulent. Dans le manuscrit en langue anglaise, on trouve : *Appeler (Invoquer/Contrôler) un Enfant des Bois (Sombre Rejeton), Appeler un Esprit du Vent (Byakhee), Appeler un Marcheur Invisible (Vagabond Dimensionnel), Vision Onirique (Contacter Cthulhu).*

Les versions retranscrites par les investigateurs ne comportent que les sorts que le Gardien souhaite leur faire apprendre.

Autres avantages

La lecture du manuscrit anglais fait bénéficier d'un jet de compétence en Occultisme. Quiconque reçoit des rêves et des visions envoyés par les Maîtres est ensuite capable de lire la langue oubliée d'Atlantide, le Senzar. Il acquiert cette compétence avec une base de 20 +1D10 points.

Magie Véritable

Que le lecteur ne manque pas de peser le poids
de mes propos ; ceux qui plongent dans les secrets qui
ne sont pas destinés à l'homme doivent être prêts à en
payer le prix.
Theophilus Wenn, 18ème siècle

Depuis longtemps, l'existence de ce livre n'est qu'une rumeur. Même le nom de l'auteur, Theophilus Wenn, serait un pseudonyme. Il n'en existe qu'un seul exemplaire — que nul n'a vu depuis le début du 19ème siècle. Selon les dires, c'est un petit manuscrit relié et effrité.

Décrit comme une "véritable encyclopédie de l'histoire des Diables", il traiterait d'une grande variété de sujets magiques, parmi lesquels les phénomènes d'enchantements et de possession, le vampirisme et les Goules, la démonologie, la sorcellerie, la lycanthropie, les rituels d'holocauste, les sacrifices humains.

(Perte de Santé Mentale 1D4/1D8 ; +6 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x2 ; 24 semaines.)

Sortilèges

Appeler (Invoquer/Contrôler) l'Esprit de l'Air (Vampire Stellaire), Appeler l'Être Ailé (Byakhee), Appeler l'Unique (Serviteur des Dieux Extérieurs), Parler avec le Sombre (Contacter Nyogtha).

Autres avantages

L'étude de ce volume fait bénéficier d'un jet de compétence en Occultisme.

Massa di Requiem per Shuggay

Maria : Mais pourquoi, mon amour,
Dois-je mourir pour toi ?
Pietro : Parce que
Vivante je ne t'aimerais que pour un jour,
Mais morte, je t'aimerais pour toujours.
"Duetto Macabre", Acte I
Benvento Chieti Bordighera, 1768

L'italien Benvento Chieti Bordighera a composé la musique et le livret de cet opéra aux alentours de 1768. Il est dit que ce drame lyrique n'a été joué qu'une fois, provoquant une émeute des spectateurs, avec pour résultat plusieurs morts et disparus. Le compositeur fut arrêté, mais s'enfuit plus tard vers la France où il mourut, oublié de tous, plusieurs années après. Des compositeurs et des musiciens avertis qui ont pu voir la partition ont affirmé que certains passages étaient "injouables". Le British Museum, la Bibliothèque Nationale et les archives interdites du Vatican en détiennent des copies.

L'opéra aborde divers sujets, tels que le viol, l'inceste, la torture et autres activités avilissantes ; c'est pourquoi l'Église mais aussi les autorités civiles l'interdirent peu après son unique et désastreuse représentation. De timbre et caractère inhumains, cette composition est, en réalité, l'œuvre d'un Insecte de Shaggaï logé dans le cerveau de son auteur. Un sortilège particulier est secrètement tissé dans la partition instrumentale.

La lecture du livret, écrit en italien, est le plus simple moyen d'obtenir l'essentiel des informations contenues dans l'opéra. L'écouter dans son entier (s'il devait un jour être rejoué) apporterait des avantages et des inconvénients similaires, auxquels s'ajouteraient, peut-être, des conséquences désastreuses.

(Perte de Santé Mentale 1D3/1D6 ; +4 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x2 ; 2 semaines.)

Sortilèges

La représentation de l'opéra, avec tout l'orchestre et les chœurs, provoque l'incantation du sort *Appeler Azathoth* vers le milieu du troisième acte.

Autres avantages

Les musiciens ou les chanteurs qui parviennent à maîtriser les passages difficiles qui parsèment l'opéra peuvent faire des jets dans les compétences appropriées.

Les Monstres et leurs semblables

Car dans l'obscurité ils surgiront, comme le feront tous leurs semblables. Ni chair ni sang ni os, ils sont les ténèbres que nous redoutons !
Manuscrit du British Museum, 1898

Ce gros volume, de plus de quatre cent cinquante pages, est décrit comme étant "...énorme, pesant, les pages cassantes et brunes... sans titre sur la couverture ni sur le dos." On ne connaît qu'un exemplaire de cette œuvre manuscrite de format in-folio — il se trouvait au British Museum mais a été volé en 1898.

Le contenu de ce livre est un mélange de sujets que l'auteur anonyme a extrait du *Livre d'Eibon*, du *Necronomicon* et de bien d'autres ouvrages. Il y est question de nombreux "démons", dont Cthulhu, Yog-Sothoth et la divinité appelée Lloigor, ainsi que de plusieurs horreurs ne ressemblant à aucune créature connue. Le style est archaïque et vague, l'écriture défraîchie et délicate.

(Perte de Santé Mentale 1D4/1D8 ; +8 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x1 ; 36 semaines.)

Sortilèges

Commander (Invoquer/Contrôler) une Créature Sans Visage (Maigre Bête de la Nuit), Commander le Démon de Glace (Byakhee), Commander un Marcheur Stellaire (Vagabond Dimensionnel), Commander un Serviteur Invisible (Vampire Stellaire), Commander une Bête de la Nuit (Horreur Chasseresse), Enchanter un Autel, Enchanter une Flûte, Enchanter une Lame. Si le Gardien le désire, ce livre peut contenir d'autres sortilèges de Commandement (Invoquer/Contrôler) concernant des créatures connues ou inconnues.

Autres avantages

L'étude de cet ouvrage fait bénéficier d'un jet de compétence en Astronomie et Occultisme.

Le Peuple du Monolithe

Ils disent que des créatures immondes des Temps Anciens sont encore tapies dans des coins oubliés et obscurs du monde. Et des Portes encore béantes sont prêtes à libérer, certaines nuits, des formes conçues en Enfer.
Justin Geoffrey, 1926

Justin Geoffrey

Geoffrey, de son vrai nom John Ernest Tyler, est né dans l'ouest du Texas en 1898. En 1917, il abandonna sa ville natale pour s'installer à New York afin d'y entamer une carrière de poète, tout en travaillant à droite et à gauche pour subvenir à ses besoins. Il adopta rapidement le pseudonyme de Justin Geoffrey. C'est là qu'il fit la connaissance, par le plus grand des hasards, du poète d'Arkham Edward Derby, avec lequel il échangea par la suite une importante correspondance.

Geoffrey quitta New York en 1920 pour voyager dans toute l'Europe durant quelques années. En 1922, il visita un petit village de Hongrie où - à ce que l'on raconte — il fit un rêve qui lui inspira son chef-d'œuvre "Le Peuple du Monolithe". Peu de temps après, il rentra en Amérique, mais ses amis et les gens qui le connaissaient dirent de lui qu'il n'était plus tout à fait le même, qu'il était "distant et confus". Après une rapide visite à son ami Edward Derby à Arkham (où, un soir, les deux poètes lurent certaines de leurs œuvres au bohème *Desolate Highway Cafe*), il disparut. Il réapparut des années plus tard, à Chicago, pitoyable, alcoolique, morphinomane — mais avec en sa possession le recueil de poésie pour lequel il est maintenant célèbre. Peu après la parution du *Peuple du Monolithe* — son unique œuvre publiée — il fut interné dans l'Asile d'État de l'Illinois, où il mourut l'année suivante sans jamais avoir retrouvé la raison. Une rumeur persistante affirme qu'il s'est ôté la vie.

Ce mince volume est un recueil de poèmes du chantre américain Justin Geoffrey. Erebus Press, de Monmouth, Illinois, en imprima mille deux cents exemplaires reliés en bougran rouge vif, de 10 cm sur 17. Les premières ventes ne furent pas importantes, mais lorsque la folie du poète qui entraîna sa mort fut rendue publique, le tirage s'épuisa rapidement. Certains exemplaires en bon état de ces pièces de collection se sont vendus jusqu'à 10 $.

En dehors du splendide poème qui a donné son titre au recueil, celui-ci comprend également "Désirs Obscurs", "Bête Stellaire" et le terrifiant "Parade dans les Ténèbres".

(Perte de Santé Mentale 1/1D3 ; +3 % en Mythe de Cthulhu ; pas de sorts ; 1 semaine.)

Prodiges Thaumaturgiques dans la Canaan de Nouvelle Angleterre

A ceux qui sont scandalisés de voir que des sorcières troublent tant la Nouvelle Angleterre, lieu, à ma connaissance, d'une si grande piété, je rétorque : ce n'est pas un mystère. Où le diable voudrait-il le plus faire incursion que là où il est le plus haï ?
Rév. Ward Phillips, 1788

Le Révérend Ward Phillips, de l'Église Baptiste d'Arkham, Massachusetts, a écrit en 1788 ce mince traité qui détaille les activités blasphématoires des sorcières, magiciens, chamans indiens et autres créateurs de mal dans la Nouvelle Angleterre coloniale. Actes magiques abominables, naissances monstrueuses et affreuses légendes indiennes y sont décrits. Phillips prête une attention particulière aux événements qui sont censés s'être déroulés dans les bois de Billington et leurs alentours, près d'Arkham, à la fin du 17ème siècle.

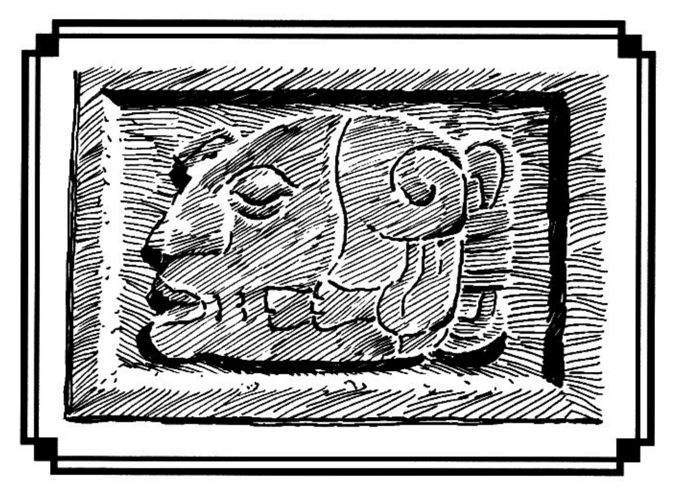
Les deux éditions

La première a été publiée sous une forme sommaire en 1789. Criblée d'erreurs typographiques, son titre original était

Le Révérend Ward Phillips

Phillips était le pasteur de l'Église Baptiste d'Arkham, à la fin du 18ème et au début du 19ème siècle. Élève de Harvard, c'était un chef de communauté érudit et respecté. Son livre, *Prodiges Thaumaturgiques*, était destiné à être un exposé objectif de l'hystérie sorcière qui a saisi la Nouvelle Angleterre à la fin du 17ème siècle.

Quelque temps après sa publication, un étranger arriva à Arkham. C'était l'héritier de la propriété Billington, depuis longtemps à l'abandon. Pressentant qu'il se tramait des choses suspectes, Phillips rendit visite au nouveau venu, en compagnie de John Druven, rédacteur en chef du journal local. Druven disparut peu après sans laisser la moindre trace et Phillips affirma jusqu'à sa mort n'avoir aucun souvenir de cette visite. Quoi qu'il en soit, il se mit rapidement à récupérer tous les exemplaires de son livre qu'il pouvait trouver afin de les brûler. Ce comportement excentrique n'ayant pas vraiment amélioré sa position dans la communauté, il déménagea dans l'Ohio où il mourut quelques années plus tard.


Le Naacal muvien

Prodiges Thaumaturgiques dans la Canaan de Nouvelle Angleterre. La deuxième, de bien meilleure qualité, sortit à Boston en 1801, sous un titre abrégé. Très courante, on la trouve dans toutes les bibliothèques et sociétés historiques de la Nouvelle Angleterre. La première version, malgré sa réalisation grossière, atteint des prix très élevés ; il s'est récemment vendu un exemplaire dédicacé pour 35$. En dehors de la qualité des épreuves et de l'impression, les deux éditions sont identiques.

(Perte de Santé Mentale 1D3/1D6 ; +4 % en Mythe de Cthulhu ; pas de sorts ; 8 semaines.)

L'exemplaire annoté

Un exemplaire particulièrement intéressant aurait figuré dans la bibliothèque d'un descendant du Révérend, l'homme d'affaires Whipple Phillips, de Providence, à Rhode Island. Ce livre contient des annotations et des corrections portées par l'auteur, indiquant que ce qu'il considérait initialement comme des légendes était, en fait, une réalité terrifiante. Des descriptions de rites, inscrites sur les pages de garde, contiennent plusieurs sortilèges.

(Perte de Santé Mentale 1D6/1D10 ; +7 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x2 ; 14 semaines.)

Sortilèges

Seul l'exemplaire annoté par le Révérend, de son écriture en pattes de mouches si caractéristique, comporte les sortilèges suivants : *Appeler/Congédier Ithaka (Ithaqua), Contacter Narlato (Nyarlathotep), Contacter Sadogowah (Tsathoggua), Contacter Yogge-Sothothe (Yog-Sothoth), Signe des Anciens.*

Autres avantages

Quiconque lit ce livre bénéficie d'un jet de compétence en Histoire et Occultisme.



Les Révélations de Glaaki

...Car même les serviteurs de Cthulhu n'osent parler de Y'golonac ; et pourtant le temps viendra où Y'golonac surgira d'une éternité de solitude pour marcher de nouveau parmi les hommes...
Extrait du volume XII
Manuscrit Inédit, 19ème siècle

La publication standard de cette œuvre est l'édition en neuf volumes de format in-folio, imprimée en Angleterre en 1865. Selon certaines rumeurs, les volumes dix à douze circuleraient en secret sous une forme manuscrite. Tous sont d'auteurs différents, qui ont en commun d'être des adorateurs d'un dieu nommé Glaaki. Ces livres présentent les prophéties, la sagesse et les commandements donnés au culte de Glaaki, dont le quartier général est installé dans la vallée de la Severn, dans le sud-ouest de l'Angleterre. Chacun traite d'un sujet différent et comprend des sortilèges lui correspondant.

Volume I : Glaaki et les cultes de sorcières associés.
Sortilège : *Contacter Glaaki.*

Volume II : Les Serviteurs de Glaaki et la malédiction du Pourrissement Vert.
Sortilège : *L'Hymne de Nyhargo.*

Volume III : L'emprisonnement de Byatis.
Sortilège : *Contacter Byatis.*

Volume IV : Eihort, dieu du Labyrinthe, et ses descendants.
Sortilège : *Contacter Eihort.*

Volume V : Ghroth, l'Annonciateur et Faiseur du Destin des Mondes, créature en forme de comète ou d'astéroïde et partie du mythe de Némésis.
Sortilège : *Contacter Ghroth.*

Volume VI : Shub-Niggurath et un culte local associé à quelque chose portant le nom de "Lentille Lunaire".
Sortilège : *Appeler/Congédier Shub-Niggurath.*

Volume VII : Les Insectes de Shaggaï, leur adoration pour Azathoth et la maîtrise de la force du dieu
Sortilège : *Appeler/Congédier Azathoth.*

Volume VIII : Les Êtres de Xiclotl, serviteurs des Insectes.
Sortilège : *Invoquer/Contrôler les Êtres de Xiclotl.*

Volume IX : Daoloth, Celui Qui Lève les Voiles.
Sortilège : *Appeler/Congédier Daoloth.*

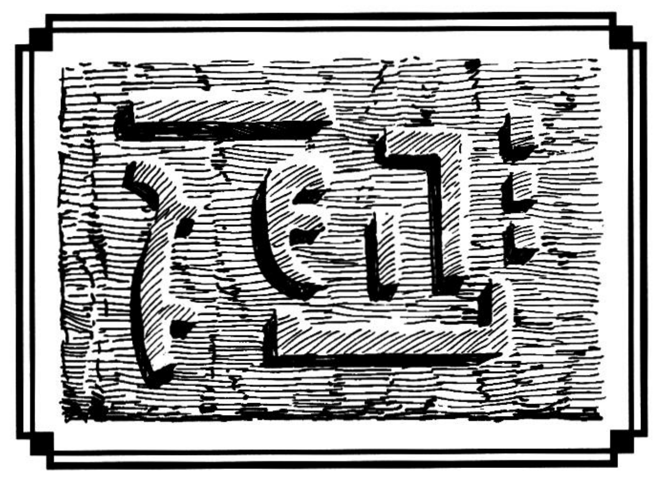
Volume X : M'nagalah, un être décrit comme une "masse bouffie et tentaculaire d'yeux et d'entrailles".
Sortilège : *Contacter M'nagalah.*

Volume XI : Les Cristalliseurs de Rêves.
Sortilège : *Contacter les Cristalliseurs de Rêves.*

Volume XII : La légende de Y'golonac.
Sortilège : *Contacter Y'golonac.*

Les manuscrits originaux

Les écrits originaux sont contenus dans douze classeurs à anneaux d'un type ancien, soigneusement conservés par la secte dans un lieu secret. Il est difficile de déchiffrer l'écriture de la plupart des auteurs, ce qui impose de réussir des jets en Anglais pour les lire. Des copies assez exactes de ces livres ont été réalisées subrepticement et mises en circulation.



Le Tstah-yo hyperboréen

Le terrible douzième volume de cette collection contient un sortilège secret, tissé dans le texte, qui invoque automatiquement Y'golonac durant la lecture. Les lecteurs non avertis pourraient connaître une désagréable surprise.

(Perte de Santé Mentale 1D8/2D8 ; +17 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x5 ; 44 semaines.)

La version publiée

Cette édition rare a été imprimée secrètement en Angleterre en 1865, alors que la collection de la secte ne comptait que neuf volumes. L'éditeur ne révéla jamais d'où lui venait le manuscrit, mais on suppose qu'il avait été copié et emporté par un sectateur renégat. Uniquement vendue à des collectionneurs privés "particuliers", cette version est néanmoins fortement expurgée. Quelques exemplaires ont fini par rejoindre les étagères de bibliothèques importantes, mais la plupart doivent encore appartenir à des particuliers.

(Perte de Santé Mentale 1D6/2D6 ; +15 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x3 ; 32 semaines.)

Autres avantages

La lecture des originaux fait bénéficier de deux jets de compétence en Occultisme ; celle de la version publiée, d'un seul.

Le Roi en Jaune

Sur la rive les vagues nuageuses se brisent,
Les soleils jumeaux s'enfoncent derrière le lac,
Les ombres s'allongent
A Carcosa.

Étrange est la nuit des étoiles noires,
D'étranges lunes tournent dans le ciel,
Mais l'étrangeté est plus grande
A Carcosa.

Les chants que les Hyades entonneront,
Sont rythmés par les loques du Roi,
Ils mourront sans être entendus
A Carcosa.

Chant de mon âme, ma voix est morte,
Je meurs sans t'avoir chanté
Mes larmes sécheront sans être versées
A Carcosa.
La Chanson de Cassilda, Acte 1, Scène 2
Traduction anglaise, 1895

Cette pièce anonyme a fait son apparition en France aux alentours de 1895. Publiée initialement dans ce pays, elle y fut rapidement saisie et détruite sur ordre du gouvernement. La traduction anglaise est moins explicite mais beaucoup plus fréquente. C'est un mince volume noir de format in-octavo, avec le Signe Jaune en relief sur la couverture. La première fois qu'il voit ce signe, un lecteur averti perd 0/1D6 points de SAN.

La pièce, en elle-même, est une fantaisie onirique qui laisse les lecteurs, acteurs et spectateurs soumis aux rêves que leur envoie Hastur.

Dans les deux langues

La version française, introuvable, est la plus puissante.
(Perte de Santé Mentale 1D4/1D8 ; +6 % en Mythe de Cthulhu ; pas de sorts ; 1 semaine.)

La version anglaise est beaucoup plus courante.
(Perte de Santé Mentale 1D3/1D6 ; +4 % en Mythe de Cthulhu ; pas de sorts ; 1 semaine.)

Les Sept Livres Cryptiques de Hsan

Il est dit que le savoir ne vient qu'à ceux
qui le recherchent ; mais certains savoirs nous
poursuivent sans répit ni pitié.
Hsan le Grand, 2ème siècle

Écrit par le philosophe chinois Hsan le Grand, sans doute au cours du 2ème siècle de notre ère, le titre premier en était *Les Sept Livres Cryptiques de la Terre*. Bien que le texte original de Hsan ait disparu depuis longtemps, on en connaît des copies fidèles en chinois. Les plus anciennes se présentent sous forme de rouleaux, chacun contenant un des sept volumes. Chaque livre traite d'un sujet particulier et comprend un sortilège s'y rapportant.

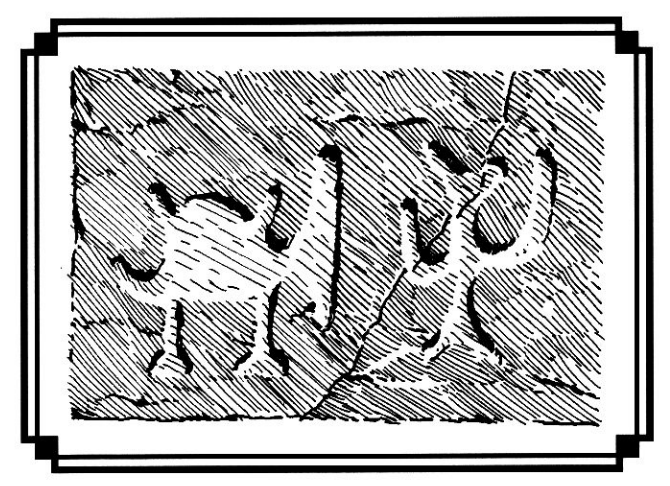
Livre Un : La résurrection des morts.
Sortilège : *Rendre la Vie (Résurrection).*

Livre Deux : Le cannibalisme rituel et le culte des Goules.
Sortilèges : *Contacter une Goule.*

Livre Trois : Les Esprits de l'Air (Byakhee).
Sortilège : *Attirer un Esprit (Invoquer/Contrôler un Byakhee).*

Livre Quatre : Les Esprits de la Terre (Chthoniens) et leurs relations avec les tremblements de terre.
Sortilège : *Convoquer l'Esprit de la Terre (Contacter un Chthonien).*

Livre Cinq : Les Profonds de la côte sud de la Chine et les humains qui leur sont dévoués ; l'espace et le temps ; les Chiens de Tindalos et la drogue Liao.
Sortilège : *Contacter un Chien de Tindalos.*



Les Glyphes de R'Lyeh

Livre Six : Le Plateau de Leng, en Asie Centrale, et Kadath l'Inconnue.
Sortilège : *Porte de Kadath (Un Portail vers Kadath).*

Livre Sept : Nyarlathotep et ses formes multiples ; la remontée de R'lyeh et la deuxième venue de Cthulhu ; Azathoth, le commencement et la fin. Panthéon général idéalisé des dieux et des créatures — un classement quasi bureaucratique des diverses divinités.
Sortilège : *Contacter Nyarlathotep.*

Copies chinoises

Les reproductions chinoises, fidèles à l'original, sont les plus complètes et les plus puissantes.
(Perte de Santé Mentale 1D4/1D8 ; +8 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x3 ; 40 semaines.)

Traductions anglaises

Une version en langue anglaise, intitulée *Les Sept Livres Cryptiques de Hsan*, aurait été réalisée à la fin du 19ème siècle et emportée frauduleusement à l'étranger. Il se peut qu'il en existe encore plusieurs exemplaires, mais aucun n'a jamais été repéré.
(Perte de Santé Mentale 1D3/1D6 ; +6 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x1 ; 36 semaines.)

Les Tablettes de Zanthu

Les découvertes choquantes,
réalisées depuis que nous avons ouvert la tombe,
devraient être plus que suffisantes pour nous avertir.
Le savoir qui subsiste sur ces tablettes antiques
pourrait flétrir nos âmes.
Extrait de l'Introduction,
par Harold Hadley Copeland, 1916

Sous-titrée "Une Traduction Conjoncturelle", cette mince brochure de trente-deux pages fut imprimée, en 1916, par le Sanborne Institute à quatre cents exemplaires. Écrite par un

Harold Hadley Copeland

Cet archéologue de renom avait déjà publié plusieurs ouvrages lorsqu'il mena l'expédition Copeland-Ellington en Asie Centrale, en mai 1913, où elle connut un destin tragique. Quelques mois plus tard, Copeland réapparut seul, émacié, épuisé et passablement dément. Il ramenait des tablettes de jade noir qu'il affirmait avoir découvertes dans une tombe ancienne. De retour aux États-Unis, il parvint à achever sa traduction partielle avant de devenir complètement fou et d'être interné dans un asile californien. Ses anciens confrères accueillirent son travail avec scepticisme et mépris. Avant de mourir en 1926, il produisit une monographie étonnante, intitulée *Notes sur le Cycle Légendaire Xothic*. Jamais publiée, elle est conservée dans les archives du Sanborne Institute.

archéologue américain reconnu, Harold Hadley Copeland, elle est présentée comme la traduction de gravures tracées sur des tablettes de jade noir découvertes quelque part dans la péninsule indochinoise. L'auteur affirme que les gravures sont du Naacal hiératique, la langue maîtresse de l'antique Mu. Le texte décrit brièvement la découverte des pierres et les méthodes utilisées pour les traduire. Il contient, en outre, les commentaires de Copeland.

Les tablettes reposaient dans la tombe du sorcier Zanthu, qui en est l'auteur. Elles racontent une partie de l'histoire du continent disparu de Mu. Elles décrivent le culte de Ghatanothoa, de Shub-Niggurath et de Cthulhu ; d'autres y sont également mentionnés, Nug et Yeb, les supposés descendants de Yog-Sothoth et de Shub-Niggurath, ainsi que Zoth-Ommog, Yig, Dagon et Hydra. Certains passages laissent entendre que des êtres sans substance, tels Lloigor et Yuggya, sont des "serviteurs" du panthéon muvien.

Les tablettes

Les douze tablettes originales (désormais conservées aux archives du *Sanborne Institute for Pacific Studies*, à Santiago, Californie) contiennent plus de renseignements que ce que Copeland a choisi de traduire. Il est nécessaire de savoir lire le Naacal pour les interpréter.
(Perte de Santé Mentale 1D4/1D8 ; +9 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x3 ; 40 semaines.)

La publication de Copeland

La traduction des Tablettes de Zanthu qui a été publiée est en partie expurgée et ne contient aucun sort.
(Perte de Santé Mentale 1D3/1D6 ; +3 % en Mythe de Cthulhu ; pas de sorts ; 8 semaines.)

Sortilèges

Les tablettes muviennes contiennent les sorts suivants : *Contacter Cthulhu, Contacter Ghatanothoa, Contacter Lloigor, Contacter Yuggya, Contacter Zoth-Ommog.*

Autres avantages

La lecture du traité de Copeland fait bénéficier d'un jet de compétence en Anthropologie et Occultisme. Celle de l'original, d'un deuxième jet en Occultisme.

L'intégralité des notes de traduction de Copeland est conservée au Sanborne Institute. Une étude diligente permet de débuter dans la compétence Lire le Naacal avec une base de 20 +1D10 points.

Les Tessons d'Eltdown

Lors de [durant] la nuit [le temps] de ténèbres, tomba du ciel un objet [cube] qui apporta avec lui le temps [jour] de lumière.
Traduction du Rév. Winters-Hall, 1912

Le Révérend Arthur Brooke Winters-Hall a écrit cette grande brochure de 64 pages, publiée en 1912. Il en fut produit trois cent cinquante exemplaires, payés par l'auteur. Celui-ci affirme que c'est une traduction des mystérieuses inscriptions fragmentaires figurant sur des tessons de poterie découverts en 1882 dans une strate pré-carbonifère du sud-est de l'Angleterre. Bien que ces inscriptions aient déconcerté la plupart des experts — certains prétendant même qu'il s'agit de faux — Winters-Hall soutient qu'elles ont des liens avec les Fragments Pnakotiques.

Dans son ouvrage, Winters-Hall évoque une race de créatures extraterrestres en forme de ver, les Yekubiens, qui grâce à leurs inimaginables technologies pouvaient former des "ponts éthérés" afin d'échanger leurs esprits avec ceux des habitants d'autres mondes. Il raconte en particulier l'atterrissage d'un de leurs cubes sur Terre, à une époque où d'étranges créatures en forme de cône (la Grande Race de Yith) habitaient la planète, puis explique comment ces créatures découvrirent les fonctions du cube et quelles actions elles entreprirent contre lui.

Les tessons originaux

Ils sont conservés au British Museum, mais ne sont pas exposés au public. Il est possible d'obtenir l'autorisation de les voir et de les étudier, mais pour traduire les inscriptions qui les couvrent, il faut avoir une connaissance préalable de la langue écrite des Yithiens.
(Perte de Santé Mentale 1D6/2D4 ; +14 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x4 ; 36 semaines.)

La traduction publiée

Winters-Hall n'a réalisé qu'une traduction partielle couvrant les points principaux. Le sort, mal interprété, est difficile à maîtriser.
(Perte de Santé Mentale 1D4/1D8 ; +11 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x1 ; 6 semaines.)

Révérend Arthur Brooke Winters-Hall

Winters-Hall, un pasteur du Sussex ayant quelque penchant pour l'occultisme, laisse entendre qu'il en sait plus sur ce sujet qu'il ne laisse paraître. Il est certain que dans la longue traduction qu'il a publiée, il semble avoir consciemment ignoré certains points découverts sur les tessons.

Ayant étudié pendant longtemps les mystérieux Fragments Pnakotiques, Winters-Hall est censé avoir écrit un imposant document sur le sujet (jusqu'à présent non publié) dans lequel il lie les Tessons d'Eltdown aux énigmatiques Fragments Pnakotiques. Il est désormais à la retraite et vit dans un petit village du Sussex.

Sortilèges

Les tessons ne comprennent qu'un seul sort : *Contacter un Yithien*. La version de Winters-Hall est confuse.

Autres avantages

Les lecteurs bénéficient d'un jet de compétence en Occultisme. De plus, Winters-Hall a conservé ses notes de traduction, dont une copie est en dépôt au British Museum. Consacrer six semaines à leur étude permet d'acquérir la compétence Lire la Langue des Yithiens avec une base de 20 +1D10 points.

Le Texte de R'lyeh

Par toutes les profondeurs de Y'ha-nthlei —
et ses habitants, pour Celui Qui Règne ;
Par le Signe de Kish — et tous ceux qui lui obéissent,
pour son Auteur ;
Par la Porte de Yhe — et tous ceux qui l'empruntent,
qui sont partis bien avant et qui viendront après,
Pour Lui Vers Qui Elle Mène ;
Par Celui Qui est à Venir...
Ph'nglui mglw-nafh Cthulhu R'lyeh wgah-nagl fhtagn
Invocation à Dagon, an 300 av. J.C.

Le Texte de R'lyeh n'est connu que de réputation. Selon les sources, les tables d'argile gravées aux alentours de l'an 300 av. J.C. existeraient encore ou auraient été détruites. Les rumeurs faisant état de diverses copies sur rouleaux découverts dans des zones reculées de la côte chinoise sont nettement plus crédibles. Des traductions anglaises et allemandes auraient été réalisées en secret et franchi la frontière clandestinement.

Le texte traite longuement des Profonds, de Père Dagon et de Mère Hydra, du Rejeton de Cthulhu, de ses prétendus "fils" Zoth-Ommog et Ghatanothoa, ainsi que du Grand Cthulhu lui-même. Il raconte également comment Mu et R'lyeh ont été engloutis et évoque discrètement l'époque où R'lyeh surgira des profondeurs. Cyaegha, "la Chose qui Attend dans les Ténèbres" y est brièvement considérée.

Les tablettes originales

Les tablettes d'argile, si elles existent encore, constituent la version la plus complète du Texte de R'lyeh.

(Perte de Santé Mentale 1D10/2D10 ; +17 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x5 ; 60 semaines.)

Copies chinoises

Les versions chinoises, ultérieures, sont toutes en partie abrégées.

(Perte de Santé Mentale 1D8/2D8 ; +15 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x4 ; 54 semaines.)

Le Liyuhh

Il existe une traduction allemande d'une rareté extrême, ou plutôt une "adaptation et analyse", connue sous le nom de *Liyuhh*, qui contient des renseignements supplémentaires sur Cyaegha.

(Perte de Santé Mentale 1D6/2D6 ; +11 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x4 ; 30 semaines.)

Sortilèges

Appeler Cyaegha, Contacter Cthulhu, Contacter Mère Hydra, Contacter Père Dagon, Contacter un Profond, Étreinte de Cthulhu, Malédiction de la Pierre, Vague d'Oubli.

Autres avantages

La lecture de n'importe quelle version fait bénéficier d'un jet de compétence en Anthropologie, Histoire et Occultisme.

Unausprechlichen Kulten
Cultes Innommables

J'ai voyagé dans le monde en quête de l'obscurité —
un voyage qui s'est terminé en moi-même.
Friedrich Wilhelm von Junzt, 1839

L'auteur de ce volume a passé de longues années à parcourir le monde, pendant lesquelles il étudia différents cultes et sociétés secrètes. Il réussit à se faire admettre dans nombre de ces groupes, ce qui l'obligeait souvent à subir de terribles rites d'initiation. Le *Livre Noir* original comprend plus de mille pages au contenu réparti dans les chapitres suivants :

Chapitre Un : Description d'une secte allemande qui révère un être nommé Cyaegha.
Sortilège : *Appeler/Congédier Cyaegha.*

Chapitre Deux : Analyse d'un culte de la fertilité que von Junzt a découvert dans le sud de la France et dont les membres sont des adorateurs du Signe de la Chèvre à Trois Têtes.
Sortilèges : *Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath.*

Chapitre Trois : Étude d'un culte païen dans la campagne anglaise.
Sortilège : *Contacter l'Homme Cornu (Nyarlathotep).*

Chapitre Quatre : Évocation d'une secte secrète de cannibales établie dans les bas quartiers de Paris.
Sortilège : *Contacter un Frère (Goule).*

Friedrich Wilhelm von Junzt

Von Junzt était un excentrique allemand, né dans la ville de Cologne en 1795. A l'âge adulte, il ne cessa de parcourir l'Europe et l'Asie, recherchant des ouvrages anciens, se faisant admettre dans diverses sociétés secrètes. En 1839, il publia son *Livre Noir*, dans lequel il révélait les secrets qu'il avait découvert. En 1840, il commençait à travailler sur un deuxième volume lorsqu'il fut retrouvé assassiné dans son bureau verrouillé, son manuscrit réduit en lambeaux et la gorge déchiquetée par des griffes inhumaines. Alexis Ladeau, son associé, fit l'horrible découverte ; il parvint à reconstituer quelques éléments du manuscrit déchiré, qu'en toute apparence il brûla avant de se trancher la gorge à l'aide d'un rasoir. Selon certaines rumeurs, des morceaux du deuxième manuscrit auraient survécu, mais si cela est vrai, nul ne sait où ils se trouvent.

Chapitre Cinq : Récit des voyages de von Junzt en Asie et de sa rencontre avec le peuple Tcho-Tcho dans la péninsule indochinoise.
Sortilège : *Contacter Zhar.*

Chapitre Six : Portrait d'un paysan russe dément vivant en Sibérie qui prétend adorer un "grand dieu dans le ciel".
Sortilège : *Appeler / Congédier Azathoth.*

Chapitre Sept : Évocation d'un mystérieux monastère de pierre bâti dans les hauteurs de l'Himalaya tibétain, dont les moines adorent des "esprits de l'air".
Sortilège : *Invoquer / Contrôler un Byakhee.*

Chapitre Huit : Description d'un culte consacré à Dagon dans la partie orientale de la Méditerranée. Von Junzt affirme que l'on trouvait des cultes adorant ce dieu blasphématoire dans le monde entier.
Sortilèges : *Contacter Dagon, Contacter les Enfants de Dagon (Profonds).*

Chapitre Neuf : Analyse d'un culte secret des morts dans le sud de l'Espagne.
Sortilège : *Revivifier (Résurrection).*

Chapitre Dix : Étude d'une petite secte de Transylvanie qui adore un monstre terrible vivant dans un gouffre puant.
Sortilège : *Appeler la Chose Qui Ne Devrait Pas Être (Appeler / Congédier Nyogtha).*

Chapitre Onze : Tableau d'un culte du petit village hongrois de Stregoicavar, qui adore un dieu blasphématoire apparaissant au sommet d'un antique monolithe de pierre.
Sortilège : *L'Appeler.*

Chapitre Douze : Description d'un culte particulièrement secret, appelé les Frères du Signe Jaune dont le seul but est de découvrir et d'interrompre les plans des "diables de l'espace".
Sortilège : *Appeler le Diable de l'Espace (Contacter un Mi-Go).*

Chapitre Treize : Évocation d'un culte secret dirigé depuis un château de Transylvanie, dont le nom est *La Fraternité de la Bête*. Ses membres attendent l'heure où le pharaon égyptien maléfique, Nephren-Ka, reviendra diriger l'humanité.
Sortilège : *Barrière de Naach-Tith.*

Chapitre Quatorze : Étude d'un culte secret d'envergure mondiale, qui se consacre au maintien en captivité d'un monstre inconnu.
Sortilège : *L'Appeler / Le Congédier (Ghatanothoa).*

L'édition originale allemande

De la première édition allemande in-quarto, imprimée en 1839, il ne reste que six exemplaires répertoriés, répartis dans les principales bibliothèques du monde. Il est dit que, bien souvent, les possesseurs du livre le détruisirent par le feu, ou autrement, après avoir appris le sort tragique de von Junzt, d'où la rareté de cette édition. Il existe bien sûr de nombreuses rumeurs sur des exemplaires appartenant à des collectionneurs privés. Seule l'édition originale allemande contient les magnifiques gravures — bien qu'horribles — de l'artiste allemand Gunther Hasse.
(Perte de Santé Mentale 1D8/2D8 ; +15 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x4 ; 52 semaines.)

La traduction anglaise de Bridewell

La traduction illicite en anglais de Bridewell a été publiée à Londres, en 1845. *Cultes Innommables* regorge d'erreurs de traduction et de contresens. Dans cette édition ordinaire à couverture de cuir, de format in-octavo, le texte resserré est parsemé de fautes typographiques ; la plupart des sortilèges copiés dans l'original sont incomplets ou erronés. On sait qu'il en existe plus de vingt exemplaires, mais il est probable que bien d'autres appartiennent encore à des collectionneurs inconnus.
(Perte de Santé Mentale 1D8/2D8 ; +12 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x3 ; 48 semaines.)

L'édition de Golden Goblin

C'est à New York, en 1909, que Golden Goblin a, lui aussi, publié *Cultes Innommables*. Dans cette version expurgée de la traduction Bridewell, la plupart des détails les plus horribles ont été censurés, et n'y figurent que la description des sortilèges, au lieu des rituels complets qui sont dans les deux autres éditions. Le livre fait à peine les deux-tiers de l'édition Bridewell. Il est toujours possible de dénicher des exemplaires Golden Goblin dans les boutiques de livres d'occasion. Méconnus, ils sont souvent vendus en dessous de leur valeur.
(Perte de Santé Mentale 1D8/2D8 ; +9 % en Mythe de Cthulhu ; pas de sorts ; 30 semaines.)

Autres avantages

Quiconque parvient à parcourir l'ensemble de cet épais volume bénéficie d'un jet de compétence en Anthropologie, Archéologie, Histoire et Occultisme. De plus, von Junzt donne quelques indications sur l'interprétation des écritures de Mu, de l'Atlantide et de bien d'autres lieux. Six mois d'étude, suivis par la réussite d'un jet d'INT x 5, permet d'acquérir la compétence du langage préhistorique ou pré-humain choisi, avec une base de 20 +1D10 points.

De Vermis Mysteriis
Les Mystères du Ver

Tibi, Magnum Innominandum, sigma stellarum nigrarum et bufoniformis Sadoquae sigillum...
Ludvig Prinn, 1542

Ludvig Prinn, un célèbre sorcier flamand, a écrit ce livre en 1542. Dans les premiers chapitres de cet ouvrage de sept cents pages, il traite des fantômes, zombies et autres créatures. il raconte ensuite ses prétendus voyages parmi les Sarrazins d'Arabie, d'Égypte, de Syrie et de Libye, et ses rencontres avec des "djinns" et des "éfrits". Il donne aussi de nombreux éléments sur l'invocation et le contrôle des différents "démons". Le dernier chapitre contient la formule d'une drogue qui permet de voyager à travers l'espace et le temps.

Prinn établit des corrélations entre le panthéon égyptien et les entités du Mythe de Cthulhu ; il rapporte la légende de Cornouailles selon laquelle un culte de Bubastis, disparu depuis longtemps, expérimentait des hybridations humain-animal et le cannibalisme. Il décrit également les nombreux visages et les multiples formes de Nyarlathotep, le dieu crocodile Sebek et son culte et la légende de Nephren-Ka, le "pharaon noir" d'Égypte. Des entités telles que "Père Yig, "Han le sombre" et "Byatis à barbe de serpents" y sont également mentionnées.

Prinn explique longuement la relation qui existe, parfois, entre les créatures magiques et les statues et autres dessins qui en sont fait ensuite. Ces formes peuvent souvent être utilisées pour communiquer avec l'entité ou même pour l'invoquer.

Ludvig Prinn

Ludvig Prinn était un alchimiste, nécromant et mage de renom. Flamand de naissance, il prétendait avoir un âge canonique et avoir survécu à la désastreuse Neuvième Croisade du 14ème siècle. Il produisait même des documents moisis pour prouver ses dires. Même si les archives font bien état d'un Ludvig Prinn qui appartenait à la maison de Monserrat, on pense généralement que celui-ci n'en est, en réalité, qu'un descendant direct.

Prinn soutenait, qu'après sa capture par les Sarazins, il avait passé des années en Syrie à étudier les arts magiques de l'Orient, faisant des récits spécieux de rencontres avec des djinns et des éfrits. Il affirmait aussi avoir étudié en Égypte et auprès des derviches de Libye.

Dans les dernières années de sa vie, il habita près de Bruxelles dans une tombe pré-romaine abandonnée, secondé par ses "compagnons invisibles" et ses "serviteurs envoyés par les étoiles". Arrêté en 1540 par les soldats de l'Inquisition, il fut emprisonné et torturé par les autorités, mais n'avoua rien. Jeté en prison en attendant le procès, il consacra son temps à écrire *De Vermis Mysteriis*. Le manuscrit quitta sa geôle on ne sait trop comment et fut imprimé à Cologne en 1542, alors que Prinn avait été exécuté l'année précédente.

L'original latin

Cette édition in-folio, imprimée à Cologne, a rapidement été interdite par l'Église et il n'en reste plus que quinze exemplaires. Celui qui figure dans la collection de l'Université de Miskatonic possède une lourde couverture en cuir sombre et des fermoirs en fer.

(Perte de Santé Mentale 1D6/2D6 ; +12 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x2 ; 48 semaines.)

Les Mystères du Ver de Leggett

Charles Leggett est l'auteur d'une traduction anglaise, les *Mystères du Ver*, imprimée à Londres en 1821. Il en existe moins de vingt copies réparties dans les principales bibliothèques, mais il se peut qu'il y en ait d'autres dans de petites bibliothèques ou chez des collectionneurs privés.

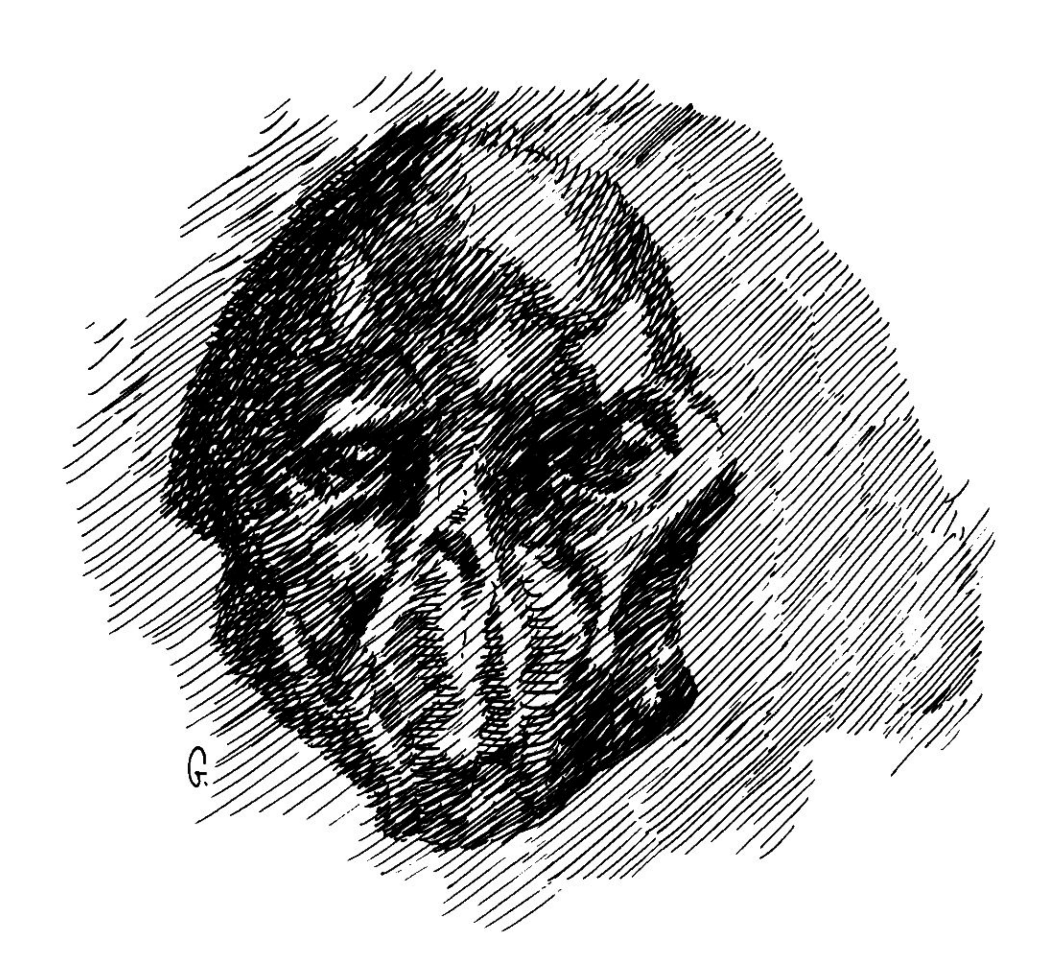
(Perte de Santé Mentale 1D6/2D6 ; +10 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x2 ; 36 semaines.)

Sortilèges

Commander à un Fantôme, Contacter Byatis, Contacter Yig, Créer la Drogue Liao, Créer un Zombie, Créer un Vitail Vortex, Crux Ansata de Prinn, Invoquer (Invoquer/Contrôler) un Démon (Byakhee), Invoquer un Enfant de la Chèvre (Sombre Rejeton), Invoquer un Serviteur Invisible (Vampire Stellaire), Signe de Voor, Transfert d'Esprit.

Autres avantages

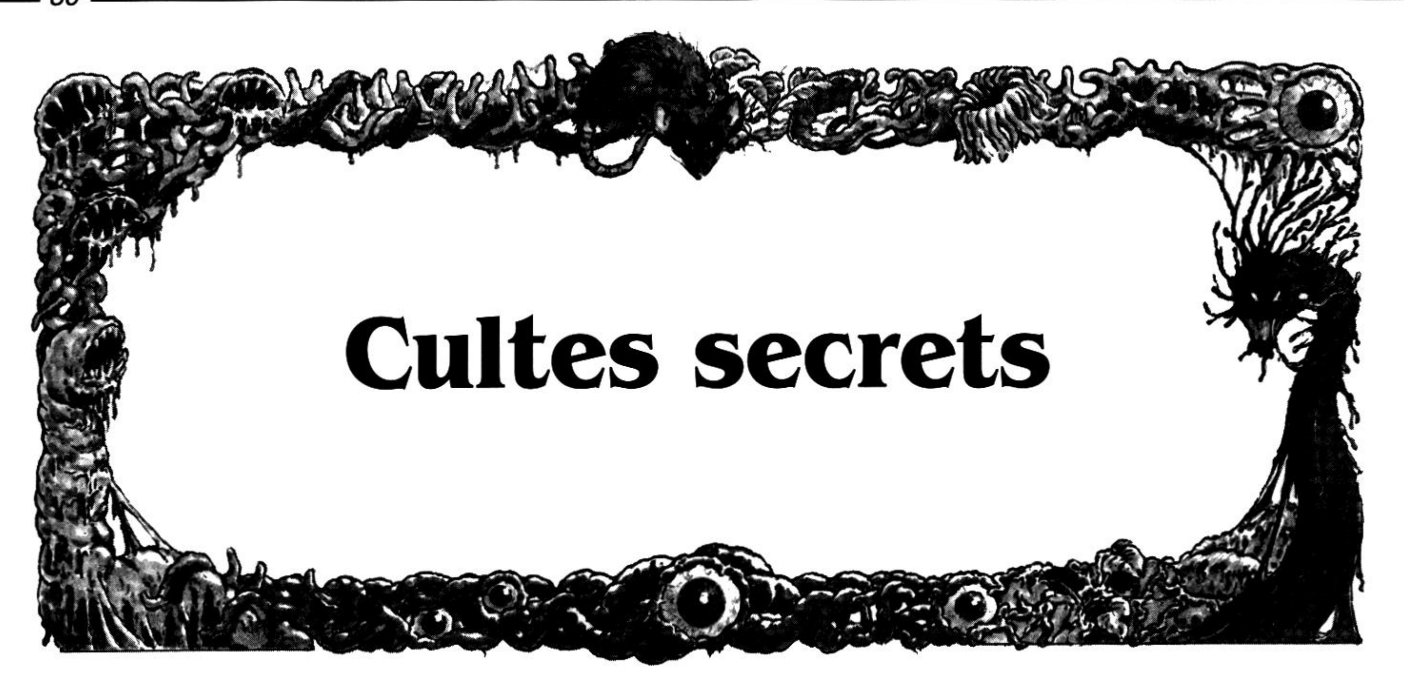
Sa lecture fait bénéficier d'un jet de compétence en Astronomie, Histoire et Occultisme.



Nouveaux livres du Mythe

Titre	Langage	Auteur	Année	Santé Mentale	Mythe	Sortilèges
Cabala de Saboth	Hébreu	Inconnu	-100 av. J.C.	-1D3/1D6	+5	x2
Chant de Yste	Anglais*	Inconnu	?	-1D2/1D4	+2	x1
Chants de Dhol	Birman*	Inconnu	?	-1D6/2D6	+9	x3
Chants de Yugga	Anglais*	Inconnu	?	-1D3/1D6	+4	x3
Chronique de Nath	Latin	Rudolf Yergler	?	-1D4/1D8	+7	x3
Chroniques de Thrang	Anglais*	Inconnu	?	-1D6/2D6	+9	x4
Confessions	Latin	Clithanus	400 ap. J.C.	-1D2/1D4	+3	x1
Cylindres de brique de Kadatheron	Anglais*	Inconnu	?	-1D3/1D6	+4	x1
Daemonolorum	Latin	Inconnu	200 ap. J.C.	-1D4/1D8	+8	x4
Enregistrement d'Ygoth	Anglais*	Inconnu	?	-1D4/1D8	+8	x2
Éthiques d'Ygor	Latin	Inconnu	?	-1D2/1D4	+2	x2
Ghorl Nigral	Allemand*	tr. Gottfred Mulder	1858	-1D6/2D6	+10	x2
Ilarnek Papyri	Anglais*	Inconnu	-800 av. J.C. ?	-1D4/1D8	+8	x3
Invocations à Dagon	Anglais	Asaph Waite	1920	-1D2/1D4	+3	x4
L'Histoire des Planètes	Français	Longnez	1840 ?	-1D3/1D6	+6	x1
Liber Damnatus	Latin	Inconnu	?	-1D3/1D6	+6	x2
Livre de Iod	Anglais*	Extraterrestre	?	-1D4/1D8	+6	x1
Livre de Karnak	Anglais	Inconnu	-600 av. J.C.	-1D3/1D6	+4	x1
Livre de Skelos	Anglais*	Inconnu	?	-1D6/2D6	+11	x2
Livre des Choses Cachées	Anglais*	Inconnu	?	-1D3/1D6	+4	x2
Livre Noir	Latin	Alsophocus	200 ap. J.C.	-1D4/1D8	+7	x3
Magyar Folklore	Anglais	Dornly	1880 ?	-1/1D2	+1	Néant
Manuscrits Yothiques	Anglais*	Inconnu	?	-1D3/1D6	+5	x2
Merveilles de la Science	Anglais	Morryster	1790 ?	-1D2/1D4	+3	x1
Mystères Secrets d'Asie	Allemand	Gottfred Mulder	1847	-1D3/1D6	+3	x2
Necrolatry	Allemand	Ivor Gorstadt	1702	-1D3/1D6	+5	x4
Notes sur Nessie	Anglais	McGilchrist	1900	-1/1D2	+1	Néant
Observations sur Plusieurs Parties de l'Afrique	Anglais	Sir Wade Jermyn	1765	-1/1D3	+1	Néant
Occultus	Latin	Heiriarchus	150 ap. J.C. ?	-1D3/1D6	+4	x2
Rasul Al-Albarin	Arabe	Ibn el-Badawi	900 ap. J.C. ?	-1D6/2D6	+11	x4
Rites Noirs	Anglais*	Inconnu	?	-1D6/2D6	+10	x3
Rituels de Yhe	Anglais*	Inconnu	?	-1D3/1D6	+4	x3
Sutra Noir	Birman	U Poa	700 ap. J.C. ?	-1D4/1D8	+7	x3
Tablettes de Nhing	Anglais*	Extraterrestre	?	-1D6/2D6	+10	x2
Testament de Carnamagos	Grec	Inconnu	100 ap. J.C. ?	-1D6/2D6	+9	x2
Transcriptions de Geph	Anglais*	Inconnu	?	-1D3/1D6	+5	x2
Trone-tables	Anglais*	Inconnu	?	-1D4/1D8	+7	x3
Unter Zee Kulten	Allemand	Graf Grauberg	1600	-1D4/1D8	+8	x4
Uralte Schrecken	Allemand	Graf von Konnenberg	1850	-1D4/1D8	+6	x3
Von Denen Verdammten	Allemand	Kazaj Heinz Vogel	1700	-1D3/1D6	+5	x3

** Une traduction d'un travail antérieur et non dans la langue d'origine.*



Bien que le stéréotype populaire du sectateur soit un dément aux ricanements saccadés, vêtu d'une robe à capuche et armé d'un couteau horriblement incurvé, les cultes et leurs membres sont en réalité extrêmement variés. Les cultes sont principalement des organisations religieuses ayant certaines croyances, qui tentent de provoquer un changement. Bien que les sectateurs puissent tous être qualifiés de fous à divers niveaux, ils ne sont pas pour autant des individus irrationnels ou suicidaires. La plupart jouissent d'une grande intelligence et se comportent en public comme un citoyen normal, voire remarquable. Ces gens veillent jalousement sur le secret qui entoure leurs activités privées.

Les cultes décrits dans ce chapitre sont très différents les uns des autres ; ils sont tirés d'œuvres de fiction, de scénarios de jeu et de documents historiques.

Le culte de Cthulhu

De nos jours, aucun culte n'est plus étendu, plus mystérieux, plus insidieux et plus difficile à définir que le culte de Cthulhu. Les rêves fous que le Grand Ancien envoie inspirent indifféremment primitifs ou civilisés, et tous attendent avec impatience qu'arrive le jour où R'lyeh surgira des flots et où Cthulhu réapparaîtra.

Les cultes au temps de la préhistoire

Dans l'ancien temps, des civilisations préhistoriques adoraient ouvertement Cthulhu. L'Atlantide lui construisit de grands temples, le célébra, lui et ses "fils" Ghatanothoa et Ythogth. En Hyperborée, il se nommait Kthulhut et était un rival du dieu Tsathoggua que révéraient les pré-humains à fourrure vivant sur la Terre avant la venue de l'homme. Le peuple de Mu l'adorait également et les hommes souterrains de K'n-Yan célébraient "Tulu". Le peuple de Lomar le connaissait, ainsi que les humains de Valusie qui avaient chassé les derniers représentants du Peuple Serpent.

Lorsque ces civilisations préhistoriques s'écroulèrent, leur savoir fut perdu et la croyance en Cthulhu remplacée par celle en les faibles dieux de la Terre.

Les tribus oubliées

Des fragments de ces croyances antiques ont cependant survécu dans des lieux où les descendants de civilisations oubliées rendent toujours hommage aux Grands Anciens. Le professeur William Channing Webb, de l'Université de Princeton, fut, en 1860, à l'origine d'une des premières découvertes. Alors qu'il explorait la côte nord-ouest du Groenland, il tomba sur une petite tribu isolée d'Esquimaux, différente des autres. Ce groupe dégénéré, que les autres tribus craignaient et fuyaient, pratiquait des rites répugnants, dont des sacrifices humains. Ces cérémonies étaient célébrées devant une sculpture de pierre archaïque qui représentait une énorme créature à tête de pieuvre, un *tornasuk* ou grand diable, que les primitifs appelaient "Cthulhu". Webb tenta de transcrire de son mieux les chants interprétés dans un langage qui ne ressemblait en rien à ce qu'il avait entendu jusque-là. Depuis, le passage *"Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn"* a été traduit : "Dans sa demeure de R'lyeh Cthulhu endormi attend en rêvant".

On ne revit jamais la tribu ni la sculpture de pierre, mais les experts qui ont examiné les esquisses de Webb ont, depuis, identifié les symboles brodés sur les vêtements des Esquimaux comme des dérivés des hiéroglyphes tsath-yo d'Hyperborée. Les notes anthropologiques de Webb stipulent que la tribu n'était pas du tout de la même souche raciale que les autres Esquimaux de la région, et l'on pense maintenant qu'elle était composée des derniers survivants de l'antique Hyperborée.

Depuis l'époque de Webb, d'autres tribus ont été découvertes dans des lieux aussi divers que l'Amérique du Sud, l'Asie Centrale, l'Afrique, la Nouvelle Zélande et le long de la côte de l'Alaska. Considérés comme des descendants des civilisations telles que l'Atlantide, la Lémurie, Mu et bien d'autres, tous sont de races et de cultures diverses, mais tous emploient la même psalmodie, célébrant un dieu du nom de Cthulhu, Cathulhut, Clulu et autres variations. Ces tribus possèdent habituellement un totem d'une forme ou d'une autre, le plus souvent une statue représentant leur dieu, taillée dans un minéral étrange et inconnu.

Cultes modernes

Des cultes de Cthulhu contemporains ont également fait leur apparition. Au début du siècle, la police de la Nouvelle Orléans démantela une secte d'inspiration vaudou. L'état de démence de la plupart des prisonniers, suspectés de meurtres et d'enlèvements, leur évita d'être jugés. Des rapports isolés, mais cohérents, sur les cérémonies impies d'églises séparatistes chrétiennes prouvent que même les religions les plus modernes et les plus sophistiquées ne sont pas insensibles à cette mystérieuse influence. De même, on a soupçonné des syndicats de marins d'encourager des cultes secrets en rapport avec cette divinité.

Il semble n'exister que peu ou pas de liens entre ces divers cultes, mais ils partagent tous des caractéristiques communes concernant l'adoration de leur dieu et les rites et chants qui servent à l'apaiser.

Le sortilège Contacter Cthulhu

Il existe de nombreuses versions de ce sort, certaines très simples, d'autres plus compliquées, d'aucunes exigeant des sacrifices humains. Quelle que soit la technique, toutes ont pratiquement le même effet sur l'enchanteur : elles provoquent l'ouverture de son esprit, ce qui lui permet de "se régler" sur les ondes cérébrales que Cthulhu lui envoie. La plupart n'agissent que sur le lanceur, mais certaines formes ont une action collective ; d'autres encore peuvent être lancés sur d'involontaires victimes.

Bien que la plupart des humains aient tendance à considérer que les rêves de Cthulhu sont envoyés à leur seule intention, en réalité, le monstre endormi les diffuse inconsciemment. Les réactions aux rêves sont aussi variées que les méthodes utilisées pour les recevoir. Les artistes se mettent à créer des toiles et des sculptures de cauchemar, d'autres sont conduits à la folie ou au suicide. Certains supposent qu'ils sont les bénéficiaires de visions que leur envoient Dieu ou les anges, d'autres encore fondent des cultes déments dans l'espoir d'apaiser le dieu terrible qui menace de bientôt les accabler.

Une conspiration mondiale ?

Certains affirment qu'un groupe d'anciens, décrits comme des "Chinois immortels" qui résident dans les montagnes d'Asie, contrôle tous ces cultes. Une autre source clame que le centre du culte se trouve en réalité à Irem, la Cité des Piliers, quelque part dans le désert arabe. On n'a jamais pu établir l'authenticité de l'une ou l'autre de ces histoires.

Cthulhu est souvent désigné comme le plus grand des Grands Anciens, le premier à être venu du ciel sur une Terre jeune. On dit que les Grands Anciens sont maintenant partis, qu'ils séjournent dans la terre et sous la mer, après avoir révélé leurs secrets aux premiers hommes. Parfois appelé le "grand prêtre", Cthulhu serait venu d'une étoile, Xoth, et aurait amené ses enfants, ses larves, avec lui. Il est dit que Cthulhu se lèvera "quand les étoiles seront propices", qu'il sortira de sa sombre demeure quand R'lyeh surgira de nouveau des flots.

Les rêves de Cthulhu

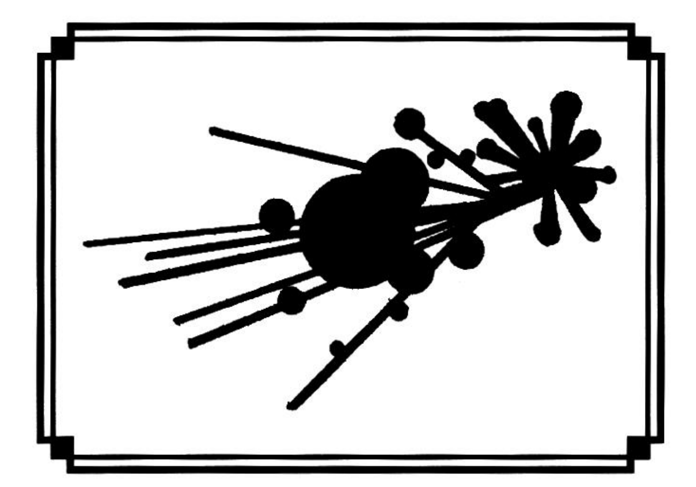
Quelle que soit la véracité des histoires sur des chefs de cultes immortels et sur la cité du désert d'Arabie, il semble que les rêves de Cthulhu sont au cœur de tous ces récits. Même si la plupart des sectateurs jugent Cthulhu dans des termes personnels — ils sont les serviteurs de ce maître — il y a bien peu de raisons de croire que Cthulhu pense parfois, ou beaucoup, à l'humanité. Bien que fréquemment interprétées comme des "messages" par les rêveurs, les puissantes émanations psychiques de Cthulhu constituent certainement un phénomène aléatoire. Cette puissante influence éveille des souvenirs inconscients, ancestraux, chez les humains qui y sont sensibles. Ces souvenirs sont alors rationalisés en un mythe humainement compréhensible.

Cette tendance a amené les différents cultes à se convaincre que Cthulhu, emprisonné par ses ennemis ou de son propre fait, a besoin de ses adorateurs pour être libéré des enchantements qui le lient. Ils croient qu'il leur sera reconnaissant d'avoir contribué à le délivrer, qu'il les récompensera et les élèvera. Il est impossible d'être plus éloigné de la vérité. Cet espoir de récompense ne sert qu'à protéger les rêveurs de la vérité, car s'ils pouvaient appréhender même partiellement celle-ci, ils sombreraient dans une démence totale.

Comme le prouve l'émergence momentanée de R'lyeh en 1925, Cthulhu n'a pas vraiment besoin de l'intervention humaine pour être libéré. L'ouverture de la porte de sa tombe était accidentelle, aussi les humains n'ont-ils joué aucun rôle dans cet événement. Ses adorateurs sont ceux que leurs rêves et souvenirs ont rendus fous. Tout espoir de salut dans l'au-delà ne provient que d'illusions auto-entretenues.

Les gens les plus posés et les plus conservateurs semblent être les moins affectés par les rêves de Cthulhu. Les peuples primitifs, qui attribuent plus d'importance aux songes, y sont plus sensibles, quoique les plus sages d'entre eux voient au-delà des apparences et saisissent la vérité. Dans les sociétés modernes, les plus affectés sont ceux qui se sentent le plus isolés : petits groupes d'immigrants, artistes en tout genre, névrosés et psychotiques ou ceux qui recherchent l'illumination religieuse.





Les assassins de Cthulhu

Beaucoup nient la réalité d'un complot mondial, mais il est prouvé qu'un groupe d'assassins est à l'origine d'actions concertées visant à maintenir secrète l'existence de Cthulhu. Le professeur Angell, le marin Johansen et Francis Wayland Thurston sont tous morts dans des circonstances similaires. Angell a eu une crise cardiaque après qu'un marin noir l'eut heurté près des docks de Newport. Johansen est, lui aussi, mort d'une crise cardiaque à Oslo, selon ce que l'on sait après que deux marins indiens l'eurent aidé à se relever. La mort de Thurston, près des quais de Providence, s'est produit dans les mêmes conditions.

Bien que le vieux Castro ait prétendu avoir rencontré un groupe de Chinois immortels affirmant diriger toutes les sectes, il n'a, en réalité, vu qu'une seule personne, connue sous le nom de Lang-Fu. De l'avis général, ce mystérieux individu serait derrière tous ces meurtres.

La plupart des assassins sont des marins, des hommes habitués à recevoir des ordres sans poser de questions et capables de se débrouiller dans les situations difficiles. Leur méthode consiste à employer du poison extrait d'une race, très rare, d'araignées vivant dans le sud-est de l'Asie et à l'introduire dans les veines de la victime avec une épingle dissimulée dans une bague. Il leur suffit de lui donner une claque dans le dos pour que l'aiguillon injecte le venin. Cette toxine a une TOX de 18 et provoque un arrêt cardiaque dans les deux minutes suivant l'innoculation. Même si la victime parvient à résister au poison, les effets restent sérieux (inconscience ou coma) et imposent une longue période de convalescence.

Chaque tentative d'injection du poison au moyen d'une bague a 50 % de chances de réussir. L'échec signifie simplement que la dose administrée est plus faible et que la TOX est réduite de moitié (9). Qu'il s'agisse d'une dose réduite ou de sa totalité, les symptômes sont identiques. Si la victime parvient à y résister, elle est malade pendant quelques jours mais se rétablit sans que sa vie soit menacée. Si l'attaque est un échec grave, l'agresseur se pique lui-même involontairement.

Le culte nestarien de Cthugha

Bien que de nombreux primitifs adorent Cthugha en tant que force élémentale et primale de la nature, les cultes de Nestar révèrent Cthulhu comme un vrai dieu et comme une force spirituelle.

Nestar, qui vécut dans la Perse du 6ème siècle, est un fondamentaliste zoroastrien qui s'est lui-même proclamé prophète. Le Zoroastrianisme, une forme d'Hindouisme tirée des *Veda*, est une théologie dualiste qui considère que les forces du bien et du mal se livrent une guerre perpétuelle. Avant le Jugement Dernier, une grande bataille opposera ces deux forces, et l'homme pourra faire pencher la balance. Les Zoroastriens révèrent le feu comme symbole d'*Ahura Mazda* — la force du bien — mais tous les éléments, l'air, l'eau et la terre, sont également sacrés. Les enseignements de Zoroastre figurent dans l'*Avesta*.

Les Lettres de Nestar

Les *Lettres de Nestar* rassemblent des aphorismes et des révélations notés par le premier Mobed, Nestar. C'est le plus sacré des livres nestariens, et les diverses sectes s'en servent comme guide pour elles-mêmes et pour les actions qu'elles entreprennent, afin de "peser dans la balance" dans le sens qui leur paraît le meilleur. On peut en trouver des exemplaires dans diverses langues — des copies manuscrites utilisées par les sectes — mais le plus complet est bien le document perse original que l'on croit être entre les mains de la faction nestarienne centriste de Bombay. Le texte, qui couvre sept parchemins, est rédigé en Pahlavi, ou Perse Moyen. Les traductions sont, quant à elles, généralement incomplètes, voire erronées. Le Gardien peut donc en atténuer l'utilité à sa guise.

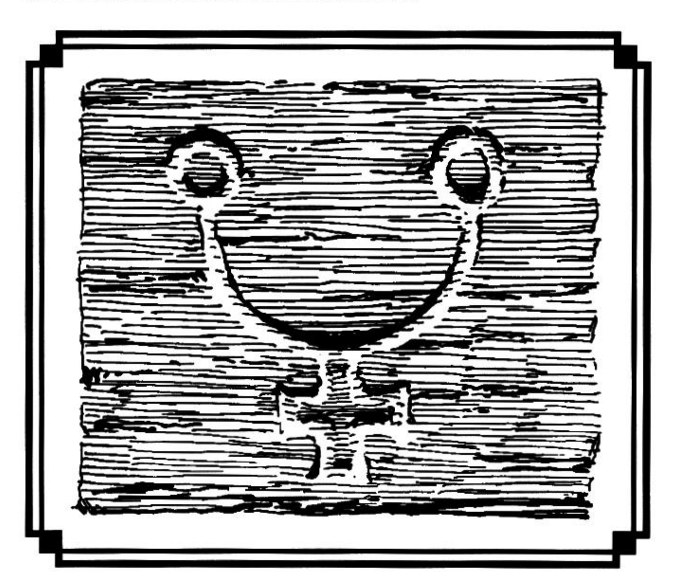
(Perte de Santé Mentale 1D4/1D8 ; +6 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x5 ; 32 semaines.)

Sortilèges : *Appeler/Congédier Cthugha, Danse du Feu, Potion de Phan, Enchanter une Torche, Incinération, Invoquer/Contrôler les Enfants de Cthugha (Vampire de Feu).*

Nestar l'Hérétique

Nestar était un ascète qui espérait voir sa religion revenir à ses principes fondamentaux. Il méprisait le matérialisme et dénonçait bruyamment la classe aristocratique perse, autant que les temples richement dotés et leurs prêtres gras. Ses sermons caustiques finirent par irriter les institutions religieuses et politiques qui réagirent en le bannissant de la ville avec ses fidèles en guenilles. Le groupe se réfugia dans des montagnes proches et y fonda son propre temple, modeste, renonçant au matérialisme, à la thésaurisation et aux profits financiers.

Pendant vingt ans, les renégats se cachèrent dans ces montagnes, tandis que Nestar étudiait les textes anciens et établissait ses plans. Quand il sentit que ses fidèles étaient assez forts et que lui-même était prêt à déchaîner la "flamme purificatrice", il ramena ses fidèles vers la cité. Munis des armes qu'ils avaient pu trouver, ils comptaient écraser les gardes pendant que leur chef invoquerait le "feu des cieux" afin qu'il brûle les temples et les prêtres hérétiques, débarrassant ainsi la ville des boursouflures de la richesse.



L'attaque était mal planifiée et les Nestariens furent rapidement submergés — Nestar lui-même figurant parmi les victimes des combats. La majorité des fidèles qui survécurent furent capturés puis exécutés, mais quelques-uns s'échappèrent et se réfugièrent dans leur repaire secret de la montagne. Ils y cachèrent les écrits de leur prophète, des lettres qu'il s'était adressé et qui renfermaient la sagesse de ses sermons et des prophéties sur un temps où "le monde brûlerait". Un nouveau chef, connu sous le seul nom de Mobed, fut désigné et la secte continua de respecter ses croyances dans le plus grand secret.

Le culte s'étend

Vers le 10ème siècle, les Zoroastriens de Perse formaient une nette minorité parmi la population musulmane. Ils émigrèrent en grand nombre à Bombay, dans l'ouest de l'Inde, où ils sont aujourd'hui connus sous le nom de Parsi. Des membres du culte secret de Nestar firent également le voyage et, une fois en Inde, commencèrent à se mélanger au reste de la population immigrante. Vivant dans une communauté cosmopolite, n'étant plus isolés du reste de la société, certains furent tentés par le matérialisme, la richesse et le pouvoir, tandis que d'autres respectaient strictement leurs vœux de pauvreté. Des luttes de factions éclatèrent et le culte se divisa en plusieurs sectes. Le plus important groupe d'adorateurs resta en Inde, sous la direction du Mobed. Un deuxième immigra en Angleterre puis, au début du siècle actuel, aux États-Unis. Certains spéculent sur l'implication possible de cette secte dans les incendies qui ravagèrent San Francisco à la suite du tremblement de terre de 1906, même si la catastrophe a bien pu avoir des origines naturelles. Un troisième groupe dissident serait parti vers le nord et aurait rejoint la Russie en traversant l'Afghanistan ; il est probable qu'il existe de nombreuses sectes apparentées. Quoique toutes respectent par-dessus tout le dogme de pauvreté et clament leur mépris des richesses matérielles, nombre de sectateurs influents se sont laissé tenter par l'attrait séducteur de la propriété, ce qui a entraîné des interprétations très variées des enseignements de Nestar.

Comme leurs ancêtres zoroastriens, les Nestariens prient cinq fois par jour et célèbrent sept fêtes annuelles. L'une d'elles, consacrée au feu, est souvent l'occasion d'atroces sacrifices d'humains qui sont brûlés vif par des Vampires de Feu invoqués spécialement lors de la cérémonie.

De nombreux Nestariens se livrent régulièrement à une pratique consistant à manipuler des Vampires de Feu vivants ; c'est une façon de mettre leur foi à l'épreuve, à l'instar des membres de certaines sectes chrétiennes américaines qui se livrent à la manipulation de serpents. Beaucoup d'entre eux arborent des cicatrices peu ragoûtantes du fait de cette pratique.

Deux sortilèges de Feu

Les deux sorts suivants sont connus de la plupart des cultes nestariens.

Danse du Feu

L'incantation de ce sort coûte de 1 à 6 points de Magie, mais n'entraîne aucune perte de SAN. L'enchanteur peut faire jaillir une boule de flammes d'un feu existant et l'envoyer dans la direction qu'il choisit. La distance qu'elle doit franchir détermine le nombre de points de Magie dépensés : 1 point tous les 15 mètres. Les Nestariens s'en servent souvent pour étendre rapidement les incendies dans les forêts et les zones urbaines.

Incinération

Lancer ce sort fait dépenser 6 points de Magie et coûte 1D6 points de SAN. Il agit uniquement contre des animaux vivants et ne peut atteindre qu'une seule cible désignée. Celle-ci peut résister en entamant une lutte de POU contre POU pour repousser le sort, mais si elle échoue, elle en subit l'intégralité des effets.

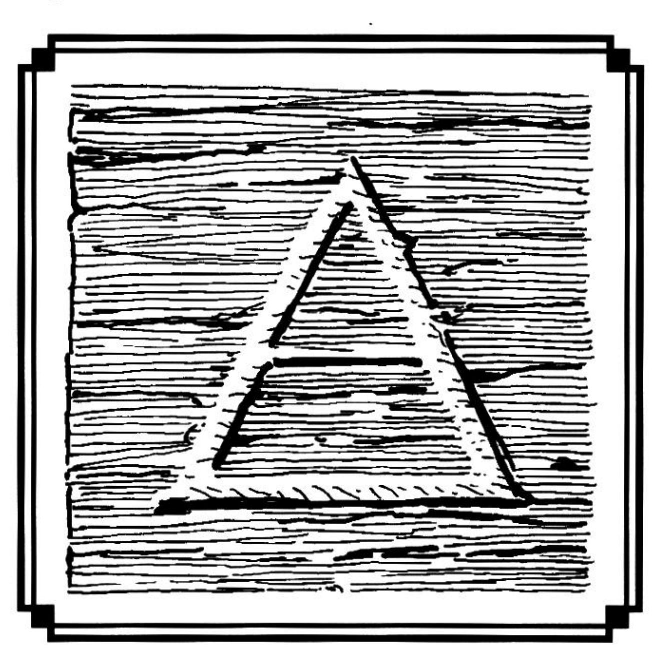
Lorsqu'il agit pleinement, le sort inflige la perte de 1D6 points de dommages par round, car le métabolisme de la victime s'accélère et génère une chaleur terrible. Au premier round, sa température interne augmente et son teint se congestionne. Au deuxième round, elle transpire abondamment et des cloques commencent à se former sur sa peau. Durant les rounds trois et quatre, les fluides internes atteignent leur température d'ébullition et la malheureuse se tord dans son agonie, rejetant de la bile et du sang fumants, ainsi que des morceaux bouillis de ses propres organes. Le processus continue même après la mort et finit par réduire le corps en cendres et fragments d'os.

Assister à un tel spectacle peut coûter jusqu'à 1/1D6 points de SAN.

La magie du feu

La magie des Nestariens concerne principalement l'appel et la manipulation du Grand Cthugha, ainsi que ceux des autres créatures de feu telles que Fthagghua. Ils discutent sans fin des Vampires de Feu, qu'ils nomment également les Enfants de Cthugha. Apparemment, ils considèrent qu'ils ne sont rien de plus que des petits bouts vivants de Cthulhu. Toutes les entités sont décrites comme dotées d'un esprit différant complètement de l'intelligence humaine. La plupart sont réceptives au commandement humain, bien qu'il faille exécuter les rituels et les évocations avec soin et précision pour éviter les accidents malheureux. Les fidèles croient que toutes ces créatures émanent d'une étoile que les Arabes ont baptisée Fomalhaut. Un guide de la prière est également présenté, ainsi que les rites à suivre lors des sacrifices destinés à l'invocation des Vampires de Feu. Tout en laissant au Gardien une grande liberté en ce qui concerne les détails, une torche enchantée permet au lanceur du sort d'invoquer plusieurs Vampires de Feu avec une dépense moindre de points de Magie.

Les Nestariens ont également conservé une grande connaissance des poisons et des drogues. La Potion de Phan est particulièrement efficace. Versée dans la boisson ou la nourriture de la victime, elle érode sa volonté et la rend sensible aux subtiles suggestions de celui qui la lui a administrée. La victime adopte le point de vue et les croyances du manipulateur ; au bout de quelque temps, l'utilisation de la drogue n'est même plus nécessaire. A aucun moment, la victime ne perd sa personnalité ni ne manifeste de changements autres que ceux désirés par celui qui la contrôle. Une longue psychothérapie peut sans doute neutraliser les transformations dues à ce produit hypnotique. Les secrets de fabrication de cette drogue et de bien d'autres figurent dans les *Lettres de Nestar*, mais il faut réussir un jet en Occultisme (alchimie) pour comprendre les procédures de fabrication.



Les cultes de Sorcières

L'expression "culte de sorcières" fait référence à une grande variété d'organisations magiques et/ou spirituelles qui ont des racines évidentes dans les antiques rites païens de fertilité. Selon les définitions anthropologiques, quiconque accomplit de la magie est considéré comme un enchanteur, alors qu'un sorcier est une personne dont le moi spirituel est en quelque sorte lié à sa pratique — quelqu'un qui traite avec des esprits, des démons, des diables et d'autres entités surnaturelles. Bien qu'au siècle actuel de nombreux cultes de sorcières ne pratiquent que la magie "positive", toutes les cultures qui ont existé ont identifié des éléments malveillants magiques parmi eux et toutes ont développé des techniques permettant de les reconnaître et d'affronter la situation. Depuis l'Inquisition, la sorcellerie a toujours été assimilée à une représentation du mal.

Les sorciers et Nyarlathotep

L'énigmatique Nyarlathotep, le Messager des Dieux, le Détenteur du Savoir, est au cœur de tous les cultes de sorcières marqués par le Mythe, quelles que soient leurs intentions initiales. Selon les individus concernés, leurs philosophies et leurs croyances, il se manifeste sous une de ses innombrables formes : voix désincarnée, esprit spectral, animal, démon, dieu mineur, divers esprits de la nature et même sous celles de l'Homme Cornu, l'Homme Vert ou l'Homme Noir. Il prend parfois possession d'un derviche ou de tout autre individu extatique et s'exprime alors directement grâce à ce réceptacle humain. Ceux qui se livrent à la méditation pendant des périodes prolongées peuvent recevoir une vision ayant parfois l'apparence d'un ange.

Les plus maléfiques des cultes de sorcières ainsi infiltrés évoquent une version malveillante de l'Homme Noir, sous la forme d'une silhouette satanique au pied fourchu. Celui-ci commença à faire de fréquentes apparitions vers le milieu du 14ème siècle, après que l'Église eut déclaré que la sorcellerie était liée au Diable et déclenché ses campagnes de persécutions de masse. Un grand nombre de cultes cherchèrent une protection dans la magie du Mythe et les arts sombres, si bien que la fréquence des apparitions signalées de l'Homme Noir s'accrut de façon spectaculaire.

Autres divinités

Mis à part Nyarlathotep, de nombreux cultes de sorcières adoptèrent d'autres divinités, en particulier les formes de Shub-Niggurath concernant la fertilité, laquelle est invoquée pour garantir des moissons abondantes, des enfants sains, etc. Les rassemblements les plus sombres d'Amérique et d'Europe adorent Nyogtha, créature informe et monstrueuse tapie quelque part sous terre. Il apparaît dans des ouvertures spéciales — on sait que des puits, fabriqués spécialement pour lui par l'homme, se trouvent à Salem, Massachusetts, et dans un château de Transylvanie. Il en existe sans aucun doute bien d'autres.

Les liens avec les Goules

Les rassemblements maléfiques sont connus pour avoir souvent établi des contacts avec les populations locales de Goules. Ces créatures nécrophages portent en elles des souvenirs inconscients qu'elles ont acquis par l'intermédiaires des nombreux corps humains dévorés au fil des ans. Les sorcières les mettent en transes et s'en servent pour étudier le passé et acquérir des connaissances. En échange, elles leur apportent toute l'aide qu'elles peuvent leur fournir. Il arrive que les sorcières, qui sont souvent sages-femmes, remettent des nouveau-nés humains aux tribus de Goules, remplaçant l'enfant enlevé par un des leurs. Ces enfants substitués ne se différencient en rien des humains jusqu'à la puberté, époque où leur sang de Goule se manifeste — mais il est alors bien trop tard. Les enfants humains élevés par ces créatures apprennent leurs rituels et légendes. Les Goules achètent souvent ces enfants avec des bijoux et de l'or volés aux cadavres qu'elles consomment. Il leur arrive également de procurer aux sorcières des composants de sortilèges difficiles à obtenir, comme "les mains d'un voleur pendu" ou autres objets de même nature.

Le Grand Albert et le Petit Albert

Quoique des livres tels que *La Clavicule de Salomon* et le *Lemegeton* soient souvent mentionnés quand il est question de sorcellerie, les deux *Albert* sont, en fait, le cœur de toute la connaissance et de la magie en ce domaine. Tous les *Albert* sont copiés à la main (dans diverses langues) et sont, dans une certaine mesure, des pièces uniques. Quelques versions contiennent des ajouts et des éclaircissements qui ne figurent pas dans les autres, et, à l'inverse, certaines connaissances peuvent être oubliées ou mal interprétées.

Les *Albert* contiennent des dizaines de sortilèges, ayant pour la plupart des effets mineurs. Leurs descriptions étant confuses, la compétence Occultisme est nécessaire pour identifier précisément les techniques et ingrédients. Les apprenties sorcières apprennent souvent dans ces livres avec l'aide d'un membre plus expérimenté de la communauté.

En dehors des sorts systématiquement repris, *Appeler le Diable*, ou *Appeler l'Homme Noir* (*Contacter Nyarlathotep*), les plus courants sont ceux d'Invocation/Contrôle, fréquemment intitulés "Commander" ou "Appeler". Dans la liste des nombreux démons serviteurs qui est fournie, sont cités les Choses Sans Visages (Maigres Bêtes de la Nuit), les Serviteurs Ailés (Byakhees), Ceux Qui Marchent entre les Plans (Vagabonds Dimensionnels), les Enfants de la Forêt (Sombres Rejetons), les Chasseurs Invisibles (Vampires Stellaires), les Grands Démons (Horreurs Chasseresses) et bien d'autres. On trouve parfois des sorts de feu concernant Cthugha et les Vampires de Feu, mais les sorcières considèrent qu'ils ne sont guère plus que des forces élémentales dénuées d'esprit. Ithaqua et le Wendigo, décrits comme des élémentaux d'air, ne sont pas mieux considérés.

Les créatures que les sorcières invoquent sont généralement maintenues à l'intérieur de cercles magiques. Malgré leurs similitudes, chacun correspond à un seul type de créature. La plupart comportent clairement le Signe des Anciens. Ces cercles doivent être tracés avec soin. Si leur réalisation laisse à désirer, ou s'ils sont altérés, la créature est libérée et peut faire ce qu'elle veut. En général, les sorcières préfèrent conclure des accords avec les démons plutôt que se servir de leur magie pour les contrôler.

Des potions et des poisons sont décrits ; là encore, la complexité des explications rend nécessaire la compétence Occultisme. Une des recettes permet de fabriquer une pâte qui, lorsqu'elle est étalée sur les cuisses et d'autres parties du corps permet aux sorcières de voler. Grâce à un jet réussi en Mythe de Cthulhu, il est possible de noter les similitudes entre cet onguent et la potion que l'on appelle parfois Hydromel de l'Espace.

Grand Albert : *(Perte de Santé Mentale 1D4/1D8 ; +3 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x5 ; 54 semaines.)*

Petit Albert : *(Perte de Santé Mentale 1D3/1D6 ; +2 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x5 ; 42 semaines.)*

Sortilèges : En dehors des douzaines de maléfices mineurs (vache boursouflée, cheval boiteux, etc.), un *Grand Albert* contient normalement 1D4 +8 sorts importants, dont des variantes de *Contacter Nyarlathotep* et plusieurs sorts d'invocation. Dans le *Petit Albert*, le nombre de sorts majeurs n'est que de 1D4 +4.

Autres Avantages : Quiconque étudie un *Albert* bénéficie d'un jet de compétence en Occultisme. De plus, comme les deux *Albert* traitent abondamment des relations avec les Goules, leur étude approfondie permet d'acquérir la compétence Parler la Langue des Goules avec une base de 1D10 +20 points.

Contacter Nyarlathotep

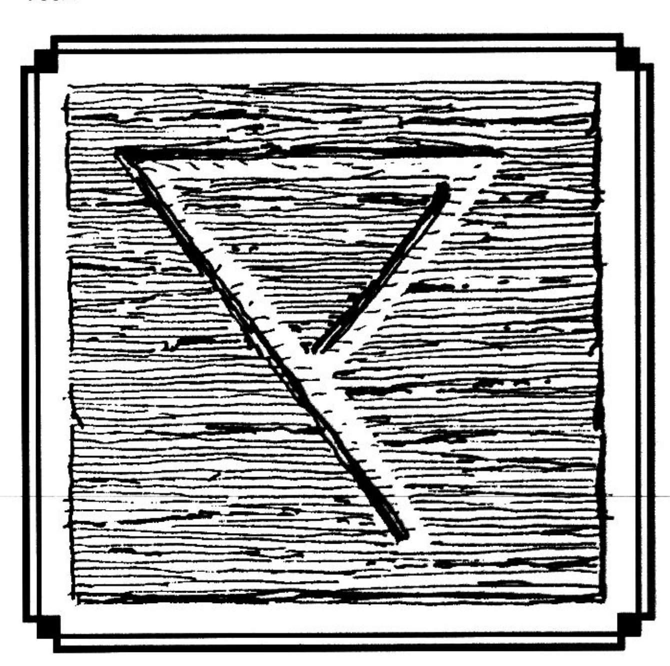
Il est dit que Nyarlathotep possède 999 visages et il semble qu'il existe au moins autant de façons de le contacter. Quelques-unes de ses différentes formes sont décrites dans la section *Cultes de Sorcières* ; la Sagesse Étoilée connaît un autre de ses avatars : Celui Qui Hante les Ténèbres. D'aucuns croient qu'il est venu sur Terre sous le déguisement de Nephren-Ka, un prêtre maléfique de l'ancienne Égypte.

Les gens découvrent le plus souvent Nyarlathotep là où ils portent leur regard, et il semble adopter la forme la plus désirable pour celui qui le voit. Certains pensent que c'est un dieu de la vie et de la fertilité ; d'autres que c'est le détenteur d'un savoir interdit qui exige, en retour, l'âme de celui qui l'appelle ; Faust l'apprit à ses dépens. Nyarlathotep semble prendre plaisir à fournir aux curieux les connaissances qu'ils désirent, et s'amuse encore plus des conséquences, souvent fatales, que ces connaissances entraînent. Il donne presque l'impression d'exister pour servir les désirs de l'homme, aussi sombres soient-ils, et de trouver dans ce service sa propre récompense.

Goules et sorcières agissent parfois de concert pour atteindre des buts plus importants. Ces alliances temporaires se terminent le plus souvent par des échecs, du fait de la nature imprévisible et méfiante des Goules qui sont proches des animaux. Bien que des sectes de cannibales humains se soient, dans certaines circonstances, liées à ces nécrophages, les cultes inspirés par le Mythe se livrent rarement, voire jamais, à cette pratique.

La magie des sorcières

Bien que prenant racine dans les premiers rites de la fertilité et dans ceux des chamans, la magie des sorcières a aussi beaucoup emprunté aux autres traditions magiques. Ses premières manifestations concernaient des charmes divers, des filtres d'amour et des remèdes. Des sorts collectifs servent à améliorer (ou à déprécier) récoltes et troupeaux et à changer le climat. Parmi les effets les plus sombres figurent des maléfices tels que le Mauvais Œil. Les malédictions les plus puissantes sont celles jetées de concert par tous les membres de la congrégation. Les sorcières emploient couramment Flétrissement, Atrophie d'un Membre et le Signe de Voor.



Nombreuses sont celles qui possèdent un familier. C'est généralement un animal ordinaire, que des sortilèges investissent d'une intelligence limitée. Il fait office d'espion, de courrier et de serviteur. Grâce à d'autres sorts, sa maîtresse a le pouvoir de voir et d'entendre par ses yeux et ses oreilles.

Les plus puissantes peuvent invoquer des "démons" et les commander. Ces créatures, Byakhees, Maigres Bêtes de la Nuit, Vampires Stellaires ou Vagabonds Dimensionnels, leur sont connues sous toutes sortes de noms. Des cercles magiques protecteurs, comprenant souvent un Signe des Anciens, servent à les contenir le temps de marchander avec elles ou de leur lancer un sort. Souvent, les sorcières concluent des pactes de longue durée avec une créature particulière qu'elles appellent chaque fois qu'elles ont besoin de ses services.

En plus de tout cela, les sorcières possèdent une vaste connaissance des herbes, potions, drogues et poisons.

Protection contre les sorcières

Au fil du temps, plusieurs méthodes pour se protéger des sorcières ont été développées. Des boules de verre coloré, appelées "boules à sorcières", suspendues dans l'encadrement des portes ou des fenêtres, sont censées les empêcher d'entrer. Quelqu'un qui a été maudit peut briser l'enchantement en "faisant saigner la sorcière", technique qui consiste simplement à faire saigner du nez la suspecte ou à lui fendre la lèvre. L'efficacité de ces méthodes dépend surtout du crédit que leur accorde la sorcière.

Le culte de sorcières d'Arkham

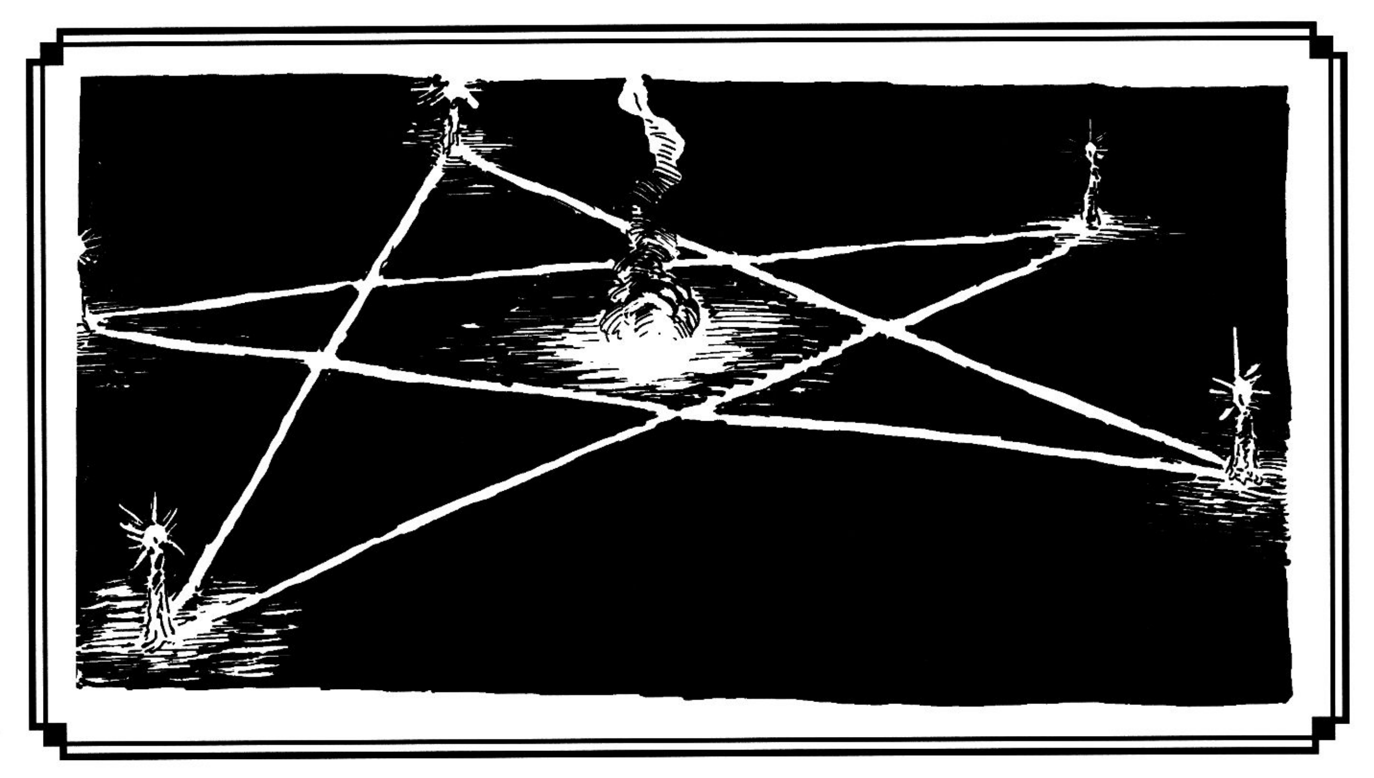
La congrégation secrète d'Arkham fait partie des cultes de sorcières les plus sinistres du Nouveau Monde. Ses membres, menés par l'immortelle Keziah Mason, qui échappa de justesse au bourreau de Salem en 1692, évoquent régulièrement Nyarlathotep sous la forme de l'Homme Noir, l'honorant par des sacrifices d'enfants. Le nombre de participants est limité à treize, les remplacements se faisant au rythme des décès. Cependant, l'usage fréquent d'assistants accroît fortement l'influence et la puissance du culte. Parmi ses membres figurent quelques citoyens respectables d'Arkham, dont un enseignant de lycée, un procureur et un vice-président de banque. Tous ont signé de leur nom le *Livre Noir de la Mort* de l'Homme Noir et ont donné le "baiser de la honte".

La très vieille Keziah Mason est, de loin, le membre le plus puissant du culte, mais elle est rarement présente sur Terre. Cette maîtresse accomplie des Portails passe l'essentiel de son temps dans d'autres mondes, ce qui explique sans doute son exceptionnelle longévité. On sait qu'elle est en contact avec les Choses Très Anciennes ; elle leur doit peut-être sa maîtrise du temps et de l'espace. Les Choses Très Anciennes connaissent-elles le caractère de cette femme, s'en soucient-elles ? Nul ne le sait.

Keziah attaque ses ennemis dans leurs propres rêves et les entraîne, contre leur gré, à travers l'espace et le temps sur d'autres mondes. Son familier, Brown Jenkin, une horrible chose-rat à visage humain issue des égouts d'Arkham, ne la quitte presque jamais.

La vieille maison de Keziah se dresse toujours à Arkham. Le grenier aux angles étranges est, en réalité, un Portail vers d'autres mondes pour celui qui connaît les rites appropriés. Les ossements de centaines d'enfants sacrifiés par le culte au cours des 250 dernières années sont dissimulés derrière un mur.

Les membres de ce culte fondé au milieu du 17ème siècle se réunissaient, initialement, sur la petite île du fleuve Miskatonic et célébraient leurs rites à l'intérieur de l'antique cercle de pierres qui se dresse là. A l'époque de la fondation d'Arkham, vers 1692, ils furent contraints de se déplacer vers le nord pour éviter d'être découverts et durent accomplir leurs cérémonies dans un ravin situé au-delà de Meadow Hill. La congrégation s'y rassemble encore aujourd'hui, quatre fois par an, pour y sacrifier un enfant en l'honneur de l'Homme Noir.



Magie maléfique

Keziah Mason a emmagasiné une quantité formidable de magie, mais, par tradition, le culte d'Arkham a surtout employé des drogues et des poisons administrés en secret pour atteindre ses buts. Toutefois, avec l'évolution moderne des sciences médico-légales, l'utilisation de substances toxiques est devenue dangereuse et le culte préfère se fier à l'influence professionnelle de ses participants et à leurs nombreuses relations pour maintenir son pouvoir invisible sur la communauté.

La congrégation d'Arkham lutte depuis longtemps contre une secte rivale installée dans le Maine. Les deux communautés se sont abondamment servis d'invocations de "démons" au cours de cette guerre. On ne sait pas grand-chose sur le groupe du Maine, bien qu'on prétende que les deux cultes sont des factions d'un rassemblement plus ancien. Tous deux révèrent l'Homme Noir. Seule Keziah connaît la véritable histoire de cette rivalité. Les énergies magiques qui ne sont pas utilisées dans les attaques contre le culte du Maine servent à établir des défenses contre lui.

Les Croyants de Dunwich

Les Croyants descendent des véritables fondateurs et premiers habitants de Dunwich, ce village isolé de la Nouvelle Angleterre. Fuyant les persécutions de Salem, les fondateurs parcoururent plus de soixante kilomètres à travers un pays sauvage afin d'échapper à leurs persécuteurs. Conduits par Absalom Whateley, un alchimiste et maître verrier, ils formaient une "société ésotérique" dont les croyances reposaient sur l'étude conjointe de l'alchimie et de la cabale. Mais d'autres se joignirent à eux pendant leur fuite. Ces anciens membres de l'infâme colonie Merrymount, dissoute des années plus tôt sous l'impulsion de Miles Standish, participèrent ainsi également à la création de Dunwich. La secte Merrymount célébrait d'antiques mystères grecs aux accents dionysiens et contribua à influencer et à modifier la ligne de conduite des Croyants ; sa recherche des visions finit par s'intégrer aux études plus occultes de la secte Whateley originale. La découverte d'un certain champignon hallucinogène de la région encouragea cette poursuite de l'illumination mystique.

A l'exception d'une branche de la famille Whateley, particulièrement dégénérée, qui rompit avec le groupe pour explorer des voies strictement interdites, ce qui aboutit à l'Horreur de Dunwich, les Croyants sont restés fidèles à leurs buts déclarés, le développement spirituel et le contrôle de soi.

Depuis toujours, ils ont encouragé leurs fidèles à explorer leurs propres voies, mais cette tradition de l'individualisme a malheureusement fini par provoquer diverses batailles pour le contrôle du pouvoir. Quoiqu'accueillant en leur sein aussi bien des hommes que des femmes, ces dernières sont généralement majoritaires et occupent souvent des positions dirigeantes. Leur chef actuel est Marie Bishop, diplômée de Harvard et travaillant en ce moment pour la municipalité comme institutrice. La dirigeante précédente, Mère Bishop, qui est aveugle, a plus de cent vingt ans, dit-on ; elle n'est plus en activité, mais elle tient toujours le rôle de conseillère respectée.

La magie des croyants

Les Croyants évoquent Nyarlathotep sous la forme de l'Homme Cornu — quoiqu'il se présente également sous d'autres aspects aux différents membres de la secte, suivant son habitude d'apparaître tel qu'on l'imagine. Il est courant que ces rencontres soient de nature sexuelle, sans que cela soit considéré comme indispensable pour communier avec cette entité. Les réunions, à minuit, sur les sommets couronnés de pierre de certaines collines sont l'occasion de feux de joie et de rêves éveillés. Lors des rites, la nudité est habituelle, mais les rumeurs faisant état de folles orgies ne sont sans doute pas fondées. Les occasionnels sacrifices d'animaux ne semblent pas non plus essentiels à ces rites.

Il y a autant de voies d'exploration que de personnalités à l'intérieur du groupe, chacun suivant sa propre inclination philosophique. Certains se sont spécialisés dans les charmes, la radiesthésie, la divination par l'interprétation des entrailles d'animaux. Marie Bishop, quant à elle, suite à ses études a découvert quelques usages des lignes magiques qui parcourent les collines de Dunwich. Un membre très âgé de la famille Whateley consomme, lui, de grandes quantités de champignons hallucinogènes et passe des heures à fixer sa collection de cristaux étranges.

Les Croyants se servent régulièrement des anciens sortilèges liés à l'agriculture ; ils débarrassent les cultures de la rouille, soignent le bétail et rendent d'autres services à la communauté. Certains sont connus pour leurs remèdes, leurs charmes et leurs filtres d'amour. Ce n'est que rarement qu'ils se livrent à l'invocation de démons ; un cas : alors qu'elle poursuivait ce but, une branche de la famille Whateley s'est séparée de la secte et a fini par perpétrer l'Horreur de Dunwich.

La Fraternité de la Bête

Ce culte secret s'appuie sur la légende de Nephren-Ka, ses enseignements et ses prophéties. Fondé au 13ème siècle par un représentant de la noblesse allemande, Hauptman, c'est une organisation secrète dont seuls les deux dirigeants connaissent tous les mystères : le baron Hauptman, qui est toujours vivant, et le Chinois immortel Lang-Fu.

Ce tandem aurait localisé, il y a bien longtemps, les descendants du Pharaon Noir, qui vivraient dans le voisinage de la cité perdue de G'harne, en Afrique du Nord. La Fraternité est convaincue que Nephren-Ka était une manifestation réelle de Nyarlathotep (peut-être un avatar) et que la lignée du pharaon finira par produire un autre réceptacle approprié pour le Dieu Extérieur.

Les descendants du pharaon

Les rares membres de la famille du pharaon qui survécurent à son renversement se réfugièrent dans la cité désertique de G'harne, en Afrique du Nord. Isolés de l'Égypte comme du reste du monde, ils dégénérèrent rapidement pour former une tribu primitive qui rendait hommage à Shudde M'ell et aux autres habitants chthoniens de G'harne en sacrifiant les leurs à ces troglodytes voraces. Hauptman et Lang-Fu récupérèrent parmi ces descendants ceux qui avaient la meilleure santé et les ramenèrent à la civilisation, où le sang qui coulait dans leur veine se mélangea avec celui de la population générale.

C'est ainsi que commença la longue tâche visant à garder la trace de la multitude des descendants pharaoniques — de chercher, d'attendre la bonne combinaison génétique qui produira un nouveau Nephren-Ka. La Fraternité couvre tout le globe, mais seuls Hauptman et Lang-Fu en connaissent le véritable but. Le niveau suivant des adhérents comprend des capitaines d'industrie, des politiciens et d'autres individus aussi influents. Ils sont en partie au courant des plans de la Fraternité, tout en ignorant les points les plus sinistres. Les membres ordinaires en savent juste assez pour contribuer au suivi des lignées. Des allusions semi-occultes rappelant la Franc-Maçonnerie, la Rose-Croix et même le Christianisme masquent les véritables objectifs. La Fraternité est à l'origine ou a détourné à son profit de nombreuses organisations racistes de toutes sortes.

Les plans originaux prévoyaient de faire du nouveau Nephren-Ka un monarque, mais avant même le début du 20ème siècle, il devint évident que les monarchies allaient devenir une relique du passé et qu'il était nécessaire d'envisager une nouvelle approche. Vers les années 1920, la Fraternité s'était sérieusement implantée dans une compagnie industrielle, la New World Incorporated. Sous la direction du jeune et charismatique président du conseil d'administration, Edward Chandler, la NWI absorba un grand nombre de compagnies plus petites ayant des intérêts dans presque tous les domaines importants de la recherche et de l'industrie. On ne peut établir le lien entre la plupart de ces sociétés et la maison-mère qu'en remontant un réseau compliqué de sociétés écrans.

La Fraternité, qui compte se servir de Chandler comme réceptacle pour le nouveau Nephren-Ka, espère libérer une entité, "la Bête", qui est une autre forme de Nyarlathotep associé au Grand Sphinx de Giza.

Les Archives de la Fraternité de la Bête

Il n'existe qu'une seule version, manuscrite, de cet ouvrage. Écrit en latin médiéval par le baron Hauptman de Transylvanie, il présente clairement l'histoire de la Fraternité et évoque le retour espéré d'un monarque qui n'est pas nommé. Le style alambiqué masque toutes les références au Mythe ; seuls ceux qui ont déjà des connaissances sur le sujet peuvent les reconnaître.

Ce volume raconte également l'histoire de Nephren-Ka et le sauvetage de ses descendants dans une cité en ruines de l'Afrique du Nord. Les emplacements de la tombe égyptienne et de la cité perdue sont représentés sur des cartes. On trouve également divers arbres généalogiques et de nombreuses références à un temps où "les astres seront propices". D'après ce texte, il paraît évident que l'auteur s'attend à voir survenir un grand cataclysme et ne désespère pas de sauver au moins une partie de la race humaine.

(Perte de Santé Mentale 1/1D3 ; +2 % en Mythe de Cthulhu ; pas de sorts ; 16 semaines.)

Les Frères du Signe Jaune

Voué à Hastur l'Indicible, ce culte attend patiemment le jour où Celui Qui Ne Doit Pas Être Nommé sera délivré de son emprisonnement dans le Lac de Hali. Les Mi-Go constituent le principal ennemi des sectateurs du Signe Jaune qui espèrent déjouer leurs machinations millénaires. Les Frères manquent de considération pour l'humanité, mais les investigateurs qui s'opposent aux plans des Fungi trouveront en eux des alliés potentiels, bien que dangereux.

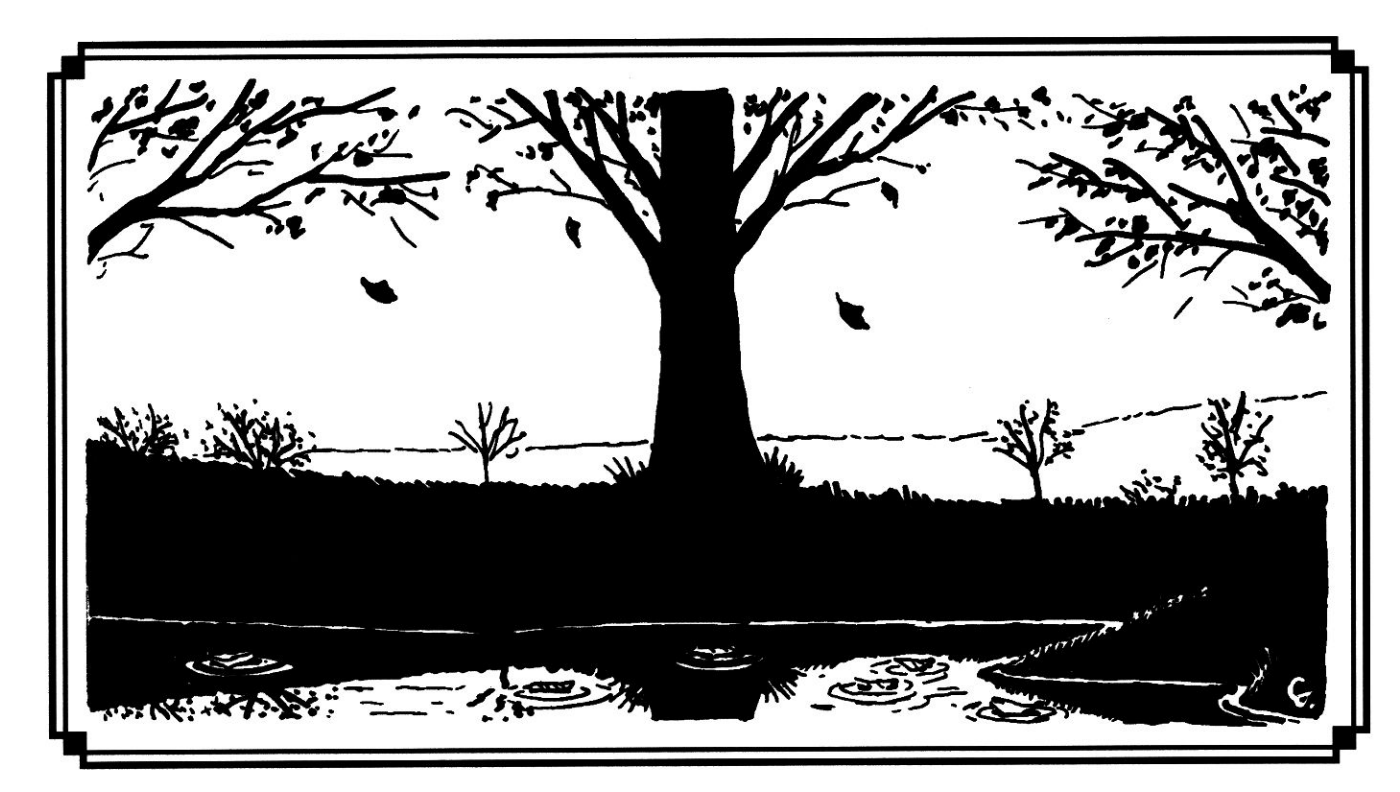
Leur histoire remonte à la nuit des temps. Certains prétendent que le culte existait déjà dans l'Atlantide et sur Mu, et même avant. D'autres, qu'il serait dirigé par des humains du monde souterrain de K'n-Yan. On suppose qu'un groupe de Frères, ces adversaires de toujours des Mi-Go, a quitté la sécurité de son monde pour se mélanger aux gens de la surface afin de tenter de contrer les conspirations des Fungi. Une rumeur persistante rapporte que certains chefs du culte ont le pouvoir de se dématérialiser et de se rematérialiser à volonté, alimentant les spéculations sur les origines de K'n-Yan.

La plupart des sectateurs sont sans doute des humains nés à la surface de la planète et recruté de diverses manières. Ils apprennent l'art de la télépathie et s'en servent pour débusquer les agents humains des Fungi, dont les schémas cérébraux sont faciles à repérer. Ils suivent alors ces agents jusqu'à ce qu'ils les conduisent au repaire de leurs maîtres, ce qui leur permet d'éradiquer le mal à la racine. Au 20ème siècle, les Frères ont commencé à expérimenter des appareils capables de détecter la présence de Fungi grâce à leurs vibrations atomiques particulières. Cependant, leur réussite dans ce domaine est restée limitée.

Il y a plusieurs siècles, les Frères ont découvert que la manière la plus simple de tuer des Mi-Go consistait à employer des gaz toxiques. Ils ont donc développé plusieurs poisons gazeux, dont les plus performants tuent rapidement leur cible et n'affectent pratiquement pas les humains. Le gaz est conservé dans de petits bocaux de verre qui se brise au contact, ce qui permet au contenu de se répandre rapidement. Au cours de leurs recherches dans cette technologie, ils ont mis au point plusieurs autres gaz pour tuer ou rendre inconscients les humains.

Les membres du culte ne se discernent en rien des représentants normaux de la société ; ils voyagent souvent pour des raisons professionnelles, ce qui leur permet de se rendre là où leur présence est nécessaire. Hastur leur envoie, à eux ou à leurs chefs, des rêves qui, correctement interprétés, les aideront à contrer les machinations des Mi-Go. Les Frères se rencontrent dans la zone suspecte, puis ils mènent leur enquête et établissent leurs plans. Ils s'identifient mutuellement par leurs bagues ornées d'étranges pierres jaunes ou par des signes secrets de la main.

Le plus souvent, leurs actions visant à éliminer les nids ennemis sont menées avec rapidité et précision. Même s'ils connaissent parfois l'échec, ils chassent généralement les



Mi-Go qui se replient et scellent leurs Portails derrière eux. Les Frères en effacent l'autre côté et détruisent définitivement le passage.

Ils sont conscients d'être dans une situation sans victoire possible, car les Fungi expulsés réapparaissent ailleurs. Mais ils croient qu'à force d'interrompre leurs opérations individuelles, ils finiront par anéantir le plan général des Mi-Go.

Il ne faut pas oublier que bien qu'ennemis des Fungi, les Frères sont dévoués à Hastur. Ils accomplissent les rites en l'honneur du Grand Ancien. Des sacrifices humains célèbrent chacune de leurs victoires sur les Mi-Go. Les victimes sont généralement enlevées dans la communauté humaine la plus proche ; elles représentent à leurs yeux une offrande équitable et appropriée pour manifester leur reconnaissance. Les investigateurs qui s'allient momentanément avec ce groupe feront des sacrifiés de choix.

L'Ordre de l'Épée de Saint Jérôme

Cet ordre religieux, secret et paranoïaque, agissait autrefois sous l'égide de l'Église Catholique, mais depuis sa dissolution officielle, à la fin du 19ème siècle, il n'opère plus qu'en secret, se consacrant à la recherche et à la destruction du mal sur toute la surface du globe. La rumeur lui attribue la constitution de la collection interdite qui figurerait dans la bibliothèque du Vatican.

Depuis son interdiction, l'Ordre est entouré du plus grand secret, le recrutement de nouveaux membres se faisant au sein du clergé établi. On prétend que leur chef est un moine âgé, vivant dans un monastère isolé des Alpes.

Bien que les Frères de l'Épée de Saint Jérôme aient tendance à confondre le Mythe de Cthulhu avec Satan, les démons et le Mal, ils en savent néanmoins beaucoup sur leur ennemi. Ayant contribué à rassembler les livres de la collection interdite, ils ont largement eu l'opportunité d'en réaliser des copies. Celles-ci se trouveraient dans le monastère alpin servant de quartier général.

La plupart d'entre eux sont des moines mendiants, de saints hommes chrétiens qui parcourent le monde et vivent de la charité tout en cherchant des signes d'activités du Mythe. Après avoir transmis les informations recueillis à leur hiérarchie, ils prennent alors les mesures qui leur paraissent nécessaires pour détruire le mal et n'hésitent pas à sacrifier leur propre vie.

Tous donnent l'impression d'être un peu dérangés ; et, de fait, même si ce n'est pas toujours évident au premier abord, ils souffrent généralement de troubles mentaux allant de la névrose légère à la démence totale. Tous ont fait le serment de sacrifier leur vie sans hésitation pour contribuer à éradiquer la puissance croissante de Satan. Ils respectent la vie humaine mais sont prêts à sacrifier des innocents, car ceux qui périssent pour cette noble cause sont assurés d'une place au paradis.

L'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée

L'histoire de l'Aube Dorée a débuté en 1880, lorsqu'un pasteur anglican, le Révérend A.F.A. Woodford, acheta des manuscrits codés dans une petite librairie de Farringdon Street, à Londres. Une lettre rédigée en allemand accompagnait le manuscrit ; elle annonçait que quiconque déchiffrerait le texte devrait contacter un individu nommé Sapien Donabitur Astris par l'intermédiaire de Fraulein Anna Sprengel et promettait que des renseignements supplémentaires seraient fournis.

Le Révérend Woodford montra le manuscrit et la lettre à deux éminents collègues, les docteurs Woodman et Westcott, tous deux francs-maçons de haut rang connaissant la Cabale. Ensemble, les trois hommes déchiffrèrent dûment le texte et découvrirent les descriptions de cinq rituels, ainsi que des essais traitant de l'occultisme et de théories cabalistiques. Ayant contacté le mystérieux Astris grâce à Fraulein Sprengel, ils reçurent pour instruction d'élaborer les rituels découverts. Un autre franc-maçon, un Écossais nommé Samuel Lidell Mathers (devenu par la suite McGregor Mathers), assisté du jeune W.B. Yeats qui l'avait rencontré dans la salle de lecture de la bibliothèque du British Museum, les aida à réaliser cette tâche. Mathers usa abondamment du *Livre des Morts* égyptien quand il modifia les rituels ; Yeats, quant à lui, serait responsable des aspects qui rappellent William Blake.

Dénonciation

Une dénonciation anonyme de l'Aube Dorée a été publiée en 1930 sous le titre de *Porte-Lumières des Ténèbres*. L'auteur était convaincu que la société, comme d'autres du même type, était contrôlée par des "Chefs Secrets", des pouvoirs subversifs qui cherchaient à contrôler la destinée de l'humanité. Bien d'autres groupes étaient désignés comme étant les pions de ces Chefs Secrets, dont la Franc-Maçonnerie française et le groupe allemand Thule qui soutint par la suite Adolphe Hitler.

La Société Hermétique de l'Aube Dorée, officiellement fondée en 1887, se consacra entièrement à l'étude de la magie et de l'occultisme. Malgré la mort du docteur Walcott en 1891, l'Ordre continua ses travaux sous la double direction de Mathers et de Westcott. Parmi ses membres figuraient des personnalités telles que A.E. Waite, l'actrice Florence Farr, l'écrivain Arthur Machen et Allan Bennett, qui fut plus tard connu comme le bouddhiste Bikku Ananda Mattaya. En plus de la loge principale Isis-Urania installée à Londres, des loges secondaires furent également fondées : l'Ahatoor à Paris, Horus à Bradford, Osiris à Weston-super-Mare et Amen-Ra à Édimbourg, cette dernière se vantant de compter parmi ses fidèles l'écrivain Algernon Blackwood.

Les luttes pour le pouvoir

Il ne s'écoula guère de temps avant que l'Ordre ne connaisse ses premières difficultés. Mathers, qui résidait alors à Paris, se montrait de plus en plus autocrate, proclamant que lui seul était en communication avec les "Chefs Secrets et Cachés du Troisième Ordre" qui lui dictaient leurs commandements par l'intermédiaire de la clairaudiente Mrs. Mathers. Vers la fin de 1896, il affirma avoir été initié aux mystères de cette société secrète après avoir reçu la visite des formes astrales de mages inconnus appartenant au Troisième Ordre. En 1897, le docteur Westcott abandonna son poste et laissa à Mathers l'autorité suprême.

La rupture totale se produisit en 1900, quand Mathers, toujours à Paris, envoya son jeune protégé, l'*enfant terrible* Aleister Crowley, en Angleterre afin qu'il prenne la direction de la loge londonienne. Crowley, qui voulut imposer son autorité, fut rejeté avec force et revint à la charge, vêtu d'un kilt des Highlands, un masque noir sur le visage et portant une dague de rituel ouvragée. Une nouvelle fois rejeté, il rentra à Paris tandis que la loge londonienne rompait officiellement avec Mathers. En 1901, la loge indépendante Isis-Urania élut Yeats comme chef et Impérator.

Yeats et Waite connurent rapidement des divergences d'opinion sur la direction que l'Ordre devait suivre. Le second finit par s'en aller fonder son propre Ordre Hermétique basé sur des traditions plus mystiques qu'occultes. Ce deuxième Ordre dura jusqu'en 1915 et fut dissout lorsque Waite prit sa retraite. L'Ordre original continua ses activités sous la direction d'un certain Dr. Felkin, mais en 1905, les démissions de Yeats, Westcott et Machen y mirent un terme.

Le docteur Felkin fonda une ramification, la Stella Matutina, ou Ordre des Compagnons de la Lumière Croissante du Matin, avec un temple Amoun à Londres et un temple Hermès à Bristol. En 1917, il ressuscita la vieille loge Isis-Urania sous le nom de temple Merlin. Peu après, il se retira en Nouvelle-Zélande.

Aleister Crowley

Crowley, fils d'un brasseur florissant, est né en Angleterre en 1875. Élevé dans la foi chrétienne, le jeune garçon s'en détourna à la mort de son père alors qu'il était âgé de onze ans ; il commença à se surnommer le "Faux Prophète, la Bête des *Révélations* dont le chiffre est 666." Quelques années plus tard, il confia que sa mère fut la première à le surnommer la "Bête".

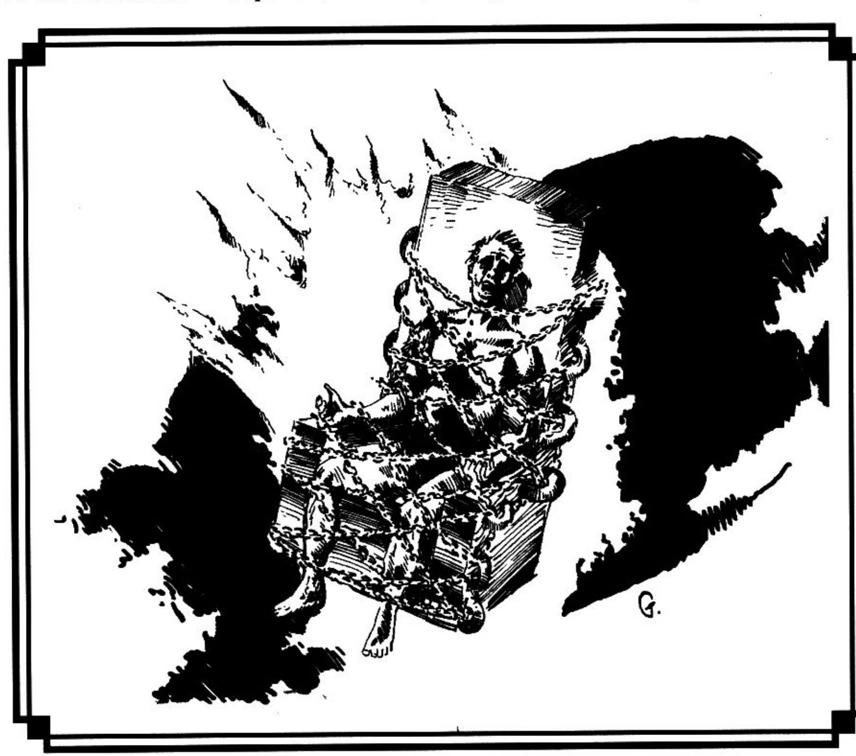
Il reçut son éducation à Malvern et à Tornbridge puis au Trinity College de Cambridge. Il vivait à Londres en prétendant être le comte russe Svareff lorsqu'il rejoignit l'Aube Dorée en 1898, adoptant le titre magique de Perdurabo (je subsisterai par-delà le temps). La même année, il publia anonymement une œuvre pornographique intitulée *Blanches Souillures*.

Peu après son échec dans la prise de contrôle de la loge londonienne, il se querella avec Mathers et fut expulsé de la loge parisienne. Il commença à parcourir le monde, expérimenta des drogues, escalada les montagnes de l'Himalaya et du Mexique. En avril 1904, alors qu'il était en voyage de noces au Caire, il reçut des messages surnaturels par l'intermédiaire de son épouse, Rose Kelly. Un "Chef Secret", ou esprit gardien du nom d'Aiwass, lui fit faire des séances d'écriture automatique réparties sur trois jours, ce qui permit à Crowley de bénéficier des enseignements d'un nouvel âge, connus sous le titre de *Liber Al vel Legis* ou *"Livre de la Loi"*, dans lequel il est dit : "Fait ce que tu veux sera l'ensemble de la loi. L'amour est la loi, aime par devoir ".

Au cours de cette même année, il regagna l'Europe et écrivit à Mathers pour l'informer qu'il avait eu ses propres contacts avec les Chefs Secrets et déclarer que ceux que Mathers affirmait avoir rencontrés n'étaient que de "simples démons malveillants". C'est ainsi que commença une "guerre magique" entre les deux hommes, qui dura jusqu'à la mort de Mathers en 1918 (que son adversaire revendiquait avec fierté).

Parallèlement, Crowley fonda son propre ordre magique, l'Argenteum Astrum, ou Étoile d'Argent, et consacra beaucoup de temps à l'écriture, à l'alpinisme et à la publication d'une revue périodique, *Équinoxe*. En 1912, Théodore Reuss, un dignitaire franc-maçon allemand spécialiste de l'occulte, lui rendit une visite inattendue. Après quoi, il l'introduisit dans l'Ordre des Templiers d'Orient, ou *Ordo Templi Orientis*. Le nouvel initié prit alors la direction de la branche anglaise de l'Ordre et adopta le nom de Baphomet.

Lorsque la première guerre mondiale éclata, il partit en Amérique où, en 1916, il adopta le Grade de Mage. A la fin de la



Le musée Horniman, Forest Hill, Angleterre

Ce petit musée se dresse au sommet d'une colline qui domine le Kent et le Surrey. Ouvert pour la première fois au public en 1895, il a été créé par Frederick John Horniman, un riche marchand de thé. Grand voyageur autant que collectionneur, Horniman souhaitait que les objets étranges et peu courants qu'il avait rassemblés soient exposés pour tous ceux qui n'avaient pas les mêmes possibilités de voyager. Sa fille Anne, membre de l'Aube Dorée, parvint à le convaincre d'engager Samuel Lidell Mathers en tant que conservateur.

Dès la fin de 1895, le bâtiment qui abritait le musée était déjà trop petit et un nouveau fut réalisé dans un style insolite et éclectique. Sa façade est ornée d'une mosaïque de dix mètres de haut décrivant la vie intellectuelle et spirituelle de l'homme : une silhouette entourée de symboles représentant l'espoir, la croyance, l'art, l'amour, l'endurance, la méditation, la résignation et la mort.

Il renferme une collection exceptionnelle d'objets magiques et religieux ramenés du monde entier, dont un jeu de cartes très rare des indiens Divatara, une série de masques chamaniques et une exposition d'idoles religieuses comprenant un tableau de un mètre cinquante montrant la déesse Kali dansant autour du corps de Shiva. La section des antiquités égyptiennes possède sept momies, mais une seule est actuellement exposée. D'après des rumeurs, Mathers aurait essayé au moins une fois d'en ramener certaines à la vie.

Le musée contient également des spécimens anthropologiques, géologiques et zoologiques. Il est doté d'une bibliothèque qui est impressionnante malgré sa petite taille. En plus des livres sur l'histoire, les voyages et la nature, plus de sept cents ouvrages sacrés venus du monde entier y sont présents. Le musée est ouvert tous les jours au public et sa visite est gratuite. La bibliothèque est accessible avec l'autorisation du conservateur.

guerre, il retourna en Angleterre puis se rendit en Sicile où il ouvrit son Abbaye de Thélème dans une villa de Cefalù. Ouvertement bisexuel et héroïnomane, Crowley commença à entreprendre des rituels où se mêlaient sexe et occultisme, lesquels scandalisèrent rapidement la population de l'île. En 1922, la mort accidentelle du jeune Raoul Loveday pendant une visite au temple provoqua l'expulsion de son fondateur. Désormais surnommé par la presse "l'homme le plus mauvais du monde", il circula dans toute l'Europe durant des années avant de s'installer en Angleterre en 1929. Il mourut à Hastings en 1947, dans un anonymat relatif.

Crowley est l'auteur de nombreux livres savants qui sont devenus des classiques de l'occultisme, parmi lesquels 777 (1909), *Livre 4* (la pratique du yoga mêlée d'occultisme occidental en deux volumes, 1911 et 1913), *Le Livre des Mensonges* (1913), *Journal d'un Toxicomane* (1922) et le roman *Enfant de la Lune* (1929). Deux des six volumes de son "autohagiographie", *Les Confessions d'Aleister Crowley*, furent publiés en 1929 et 1930.

Dion Fortune

Dion Fortune rejoignit tardivement l'Ordre. De son vrai nom Violet Mary Firth, elle naquit en Angleterre en 1891 et fut élevée dans une maison de Scientistes Chrétiens. C'est là qu'elle découvrit, très jeune, les écrits de Mary Baker Eddy. A vingt ans, alors qu'elle travaillait dans une école, elle eut la certitude qu'elle était attaquée sur le plan psychique par la directrice, une femme au caractère dominateur qui se servait du yoga et de l'hypnose pour l'agresser. Par la suite, elle apprit grâce au personnel de l'établissement que cette directrice avait l'habitude d'intimider ses employés pour les soumettre. Elle fut contrainte de quitter son poste. Ne cédant pas au découragement, elle entreprit une étude approfondie de la psychologie analytique. Elle éprouva un tel engouement pour ce domaine que, quelques années plus tard, elle ouvrit sa propre clinique de soins psychiatriques.



Constatant que la psychologie avait ses limites dans le traitement et la guérison de ses patients, elle s'intéressa rapidement à l'occultisme qui, pensait-elle, donnait une plus grande perspective du psychisme humain. Durant ses nouvelles études, elle affirma avoir maîtrisé l'art du voyage astral, de l'extrusion de son moi éthéré et de l'utilisation à son profit des sens des esprits.

Plus tard, elle rejoignit la Loge Alpha et Oméga de la Stella Matutina, une résurgence de l'Aube Dorée dirigée par la veuve de Samuel Mathers. Elle finit par être persuadée que Mrs. Mathers l'attaquait sur le plan psychique. Elle clama avoir rencontré et combattu son ennemie dans le plan astral, lors de transes et inventa le terme "vampire psychique" pour décrire les gens comme Mrs. Mathers. Elle forma par la suite son propre groupe, la Fraternité de la Lumière Intérieure, qui existe encore aujourd'hui.

En plus de ses écrits sur l'occultisme, Dion Fortune est également l'auteur de plusieurs romans centrés sur le surnaturel. Vers la fin de sa vie, elle entretint une correspondance régulière avec Aleister Crowley. Elle mourut en 1946.

Les notes du Dr. Bowen

Ce journal codé est rédigé dans l'antique langue Aklo des sorciers et des alchimistes. Il raconte la légende de Nephren-Ka, la découverte par Bowen de la tombe du pharaon, dévoile certains des usages du Trapézohédron Rutilant et parle de Celui qui Hante les Ténèbres. Nyarlathotep est fréquemment mentionné.

Ces notes sont restées dans l'église de Providence avec les autres biens de la secte.

(Perte de Santé Mentale 1D2/1D4 ; +3 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x4 ; 6 semaines.)

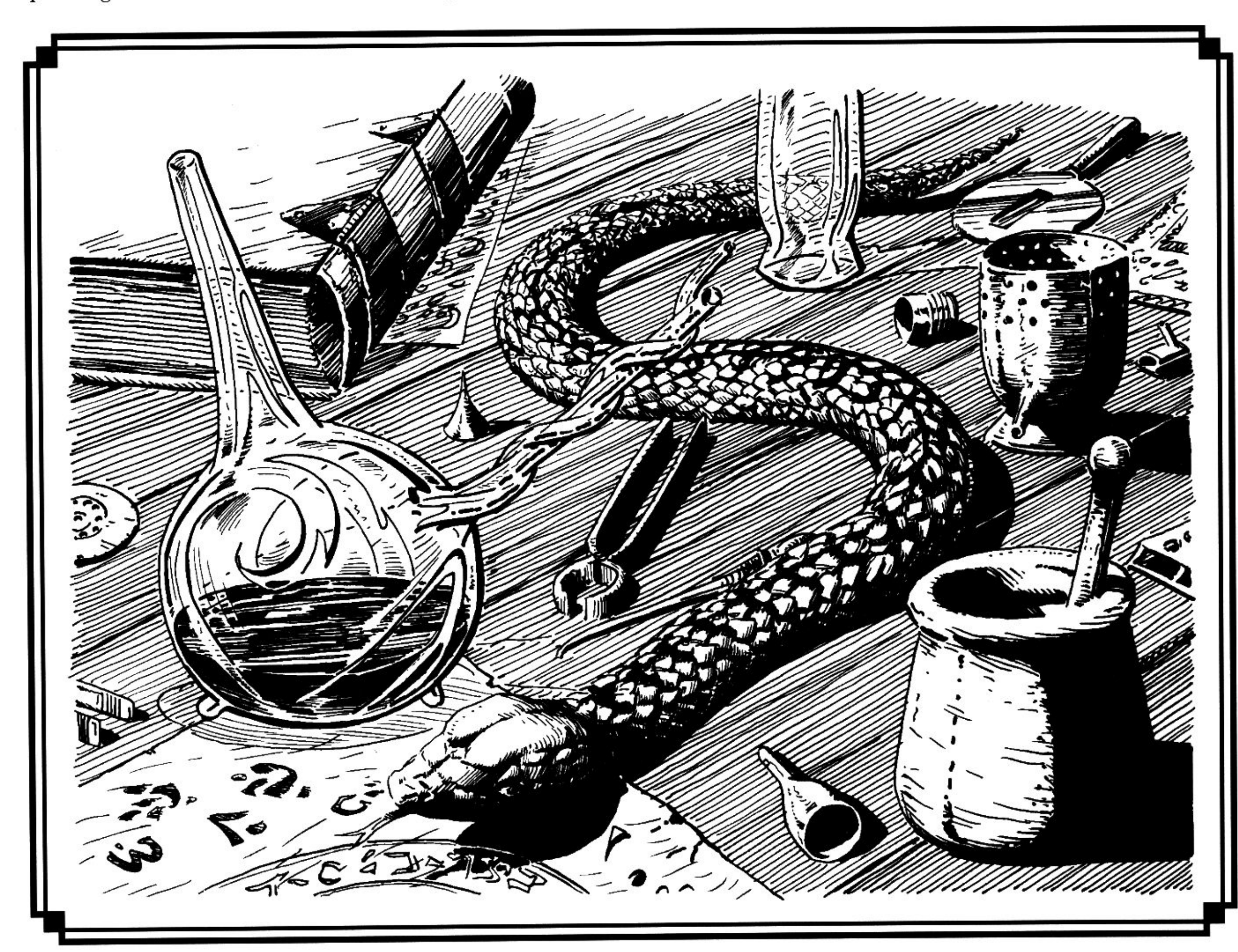
Sortilèges : *Appeler Celui qui Hante les Ténèbres, Contacter Nyarlathotep.*

La secte de la Sagesse Étoilée

Ce culte, établi à Providence, Rhode Island, s'est développé vers le milieu du 19ème siècle. Ses membres se réunissaient dans la vieille Église de la Libre Volonté, au sommet de Federal Hill, sous la direction du professeur Enoch Bowen. Selon la rumeur, ils étaient liés à une entité surnaturelle qu'ils invoquaient grâce à certains rites découverts en Égypte par Bowen. Leurs services auraient été un composé étrange d'occultisme et de religion égyptienne. Les éléments les plus remarquables de la décoration intérieure étaient des statues similaires aux têtes géantes de l'île de Pâques.

Avec le temps, des soupçons commencèrent à peser sur cette secte. On racontait que des personnes disparues durant cette période avaient été enlevées et offertes en sacrifice. On signala d'étranges bruits provenant du clocher condamné par des planches, mais les enquêtes de police furent vaines. En 1869, une foule déchaînée de jeunes Irlandais investit l'église, brisa les fenêtres et démolit le mobilier, apparemment pour venger un ami disparu. Là encore, il n'y avait pas de preuve et aucune charge ne fut retenue.

Bowen était mort vers 1860 en passant le flambeau au docteur Raymond Flagg. Sous sa direction, la secte continua de croître et, en 1875, on estimait qu'elle comprenait plus de deux cents membres. Les plaintes et les enquêtes de police restaient





toujours sans résultat. Toutefois, en 1877, la ville condamna la propriété, verrouilla les portes de l'église et en interdit l'accès aux sectateurs qui quittèrent presque tous la ville rapidement, généralement chassés par l'hostilité de leurs voisins. Les biens du culte restèrent dans l'église. La collection de livres comprenait des exemplaires de *Liber Ivonis*, du *Culte des Goules*, d'*Unausprechlichen Kulten*, *De Vermis Mysteriis*, du *Livre de Dzyan*, des *Manuscrits Pnakotiques*, ainsi qu'un *Necronomicon* latin. La mystérieuse pierre que les sectateurs appelaient le "Trapézohédron Rutilant" fut également abandonnée sur place.

L'Église de la Sagesse Étoilée d'Angleterre

Après leur fuite de Providence, les sectateurs s'éparpillèrent en majorité vers l'Ouest. On pense cependant que le docteur Flagg partit pour l'Angleterre. Une secte qui prit le nom de Sagesse Étoilée vit le jour dans le Yorkshire aux alentours de 1880, dirigée par un personnage mystérieux dont rien ne dit qu'il s'agissait bien de Flagg. Sans le Trapézohédron Rutilant, la secte ne connut pas une bien longue existence et la vieille église catholique qui lui servait de repaire fut abandonnée en 1890.

L'Église de la Sagesse Étoilée de la Côte Ouest

D'autres fuyards de Providence se rendirent en Californie et s'établirent dans les environs de Los Angeles. Dans les années 1920 et 1930, le culte connut une période florissante ; des rites étaient célébrés dans les collines à l'ouest de la ville et la secte comptait parmi ses membres plusieurs vedettes d'Hollywood.

Une de ses branches a réapparu dans la partie urbaine de Los Angeles à la fin du 20ème siècle. Installée dans un quartier pauvre, dans un immeuble abritant autrefois une banque, elle a à sa tête un Noir charismatique — peut-être un Jamaïcain — qui se fait appeler Révérend Nye. Il a réussi à se procurer le Trapézohédron Rutilant dans des circonstances mystérieuses.

Racines égyptiennes

L'Église de la Sagesse Étoilée de Providence a été fondée en 1844, un an après la découverte par le professeur Bowen de la tombe de Nephren-Ka dans une vallée inconnue d'Égypte. Nephren-Ka (ou Nophru-Ka) était un prêtre de la 14ème Dynastie qui, par la traîtrise et l'usage de magie maléfique, usurpa le trône du pharaon légitime. Il aurait possédé une pierre "d'un autre monde" d'où il tirait sa sagesse. Il construisit une crypte sans fenêtre pour abriter sa pierre. Mais à cause des actes qu'il accomplit dans ce lieu, son nom fut ensuite effacé des archives. Le règne du Pharaon Noir fut bref et sa maison renversée par le souverain légitime. Nephren-Ka fut exécuté, ses restes placés dans la crypte sans ouverture près de la pierre, et la structure enfouie et oubliée.

Le professeur Bowen découvrit l'emplacement de la tombe lors de ses études occultes, dégagea la ruine et retrouva le Trapézohédron Rutilant, une pierre noire veinée de rouge de la taille du poing. Elle était fixée dans un coffret orné de hiéroglyphes inconnus, en métal jaune et étrange, et maintenue en place par une ligature. Grâce à cette pierre, Bowen pouvait contacter Nyarlathotep et invoquer un avatar que sa secte nomma "Celui qui Hante les Ténèbres".

Le Trapézohédron Rutilant

L'essentiel de ce que l'on connaît sur le Trapézohédron Rutilant figure dans le *Necronomicon* d'al-Azrad. Selon l'Arabe, les Choses Très Anciennes façonnèrent cette gemme sur la face obscure de Yuggoth, il y a une éternité. L'ayant apportée sur Terre, les crinoïdes la placèrent dans la boîte métallique jaune afin d'éviter son exposition à la lumière. Des millions d'années plus tard, les Hommes Serpents la récupérèrent dans les ruines de la dernière cité des Choses Très Anciennes de l'Antarctique et l'emportèrent en Valusie. Elle est ensuite mentionnée dans les annales de la Lémurie préhistorique, époque où les hommes la virent pour la première fois. Elle fut engloutie avec l'Atlantide, pour être ensuite remontée dans les filets d'un pêcheur minoen et vendue aux marchands de Khem, puis ses pérégrinations l'amenèrent entre les mains de Nephren-Ka.

Les pouvoirs de la pierre

La gemme possède plusieurs usages, certains connus, d'autres à peine devinés. Nombre de ses fonctions ont sans doute été oubliées depuis longtemps. Elle permet de contacter directement Nyarlathotep grâce à certains chants. Ce dernier peut répondre en parlant avec celui qui l'appelle ou en lui montrant des visions de mondes lointains, de temps oubliés et de secrets impies. C'est souvent l'occasion d'acquérir une grande sagesse (Mythe de Cthulhu) mais au détriment de la santé mentale.

La pierre a une influence maléfique sur ceux qui la regardent ; elle ne cesse d'attirer leur attention même quand ils

choisissent d'en détourner leurs yeux. Celui qui désire échapper à son influence doit entamer une lutte de POU. Au début, le POU de la pierre est faible — 1D4 +2 points — mais s'accroît pendant tout le temps que sa victime lui est associée. Ceux qui la contemplent, peu importe combien de temps, découvrent des visions extraterrestres qui leur coûtent 0/1D2 points de SAN. Quand son pouvoir grandit, elle peut envahir les rêves de sa victime et l'entraîner dans des crises de somnambulisme, durant lesquelles cette dernière part à sa recherche.

Celui qui Hante les Ténèbres

La fonction la plus puissante et la plus dangereuse du Trapézohédron Rutilant lui permet d'appeler un avatar de Nyarlathotep, Celui qui Hante les Ténèbres. Cette créature brumeuse, à ailes de chauve-souris et à la forme mal définie possède une particularité remarquable : un œil unique, rouge incandescent et à trois lobes. Issue des ténèbres, elle redoute toutes lumières, même les plus faibles. Un vif soleil, de puissants projecteurs ou des éclairs peuvent la bannir de ce monde. Puant, violent et intraitable, Celui qui Hante les Ténèbres ne reflète qu'une infime portion de Nyarlathotep. C'est une entité dangereuse qui réclame et reçoit avidement des sacrifices humains. Il tue sa victime en l'absorbant, brûle et dissout la chair et les os tout en forant un trou au sommet du crâne pour en dévorer le cerveau. Les restes qu'il laisse sont calcinés et couverts de taches jaunes.

Un rituel particulier permet d'invoquer Celui qui Hante les Ténèbres dans ce monde. La méthode de l'Église de la Sagesse Étoilée consistait à réunir sept participants qui s'asseyaient autour de la gemme posée sur un autel à sept côtés. Après avoir ouvert la boîte et ainsi exposé la pierre à la lumière, ils entonnaient un long chant afin d'orienter cette dernière dans la bonne direction. Dès qu'elle était prête, il suffisait de refermer le coffret pour plonger son contenu dans l'obscurité. L'avatar apparaissait instantanément dans une zone proche, parfaitement sombre, et pouvait être momentanément renvoyé en soulevant simplement le couvercle pour réexposer la pierre à la lumière ; il pouvait dès lors être rappelé à tout moment en rabattant ce même couvercle. Déplacer la boîte et la pierre de l'emplacement ainsi enchanté brise le sort et oblige à recommencer l'ensemble du rituel pour appeler et congédier la créature. Si l'on déplace le coffret alors qu'il se trouve dans ce monde, il y reste jusqu'à ce que la pierre soit exposée à la lumière.

CELUI QUI HANTE LES TÉNÈBRES, AVATAR DE NYARLATHOTEP

FOR 28	CON 22	TAI 24	INT 20	POU 22
DEX 23	Pts de Vie : 23	Déplacement 10/20 en vol		

Armure : Aucune, mais les armes cinétiques ne lui infligent aucun dommage. Seules certaines formes de magie et la lumière vive sont efficaces.

Armes : Englober et Brûler 100 %, dommages 2D6 par round, impossible d'y échapper ; Dévorer le Cerveau automatique, dommages 1D6 par round suivant l'Englobement.

Perte de SAN : 1D6/1D20



Les documents Thurston

Les divers manuscrits et autres objets décrits dans cette section ont été rassemblés en 1927 par un érudit de Providence, Francis Wayland Thurston, peu avant qu'il décède brutalement d'une crise cardiaque alors qu'il marchait dans une rue de sa ville. Nul ne sait ce qu'est devenue la collection. Elle est peut-être encore entière ou dispersée, voire détruite. Les éléments qui la composent n'ont pas forcément été tous reproduits ; certains ont fait l'objet de publications.



La monographie de Webb

Cet article, écrit par le professeur William Channing Webb de l'Université de Princeton, a été publié en 1863 par l'American Archæological Society. Il décrit le culte des esquimaux dégénérés que Webb a découvert, les rites, leurs hymnes et comprend des dessins (de qualité irrégulière) de leurs vêtements et de la sculpture de pierre extrêmement usée représentant leur dieu.

Le professeur Webb est mort paisiblement de vieillesse en 1919.

(Perte de Santé Mentale 1/1D2 ; +1 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x1 ; 2 semaines.)

Sortilège : La description que Webb fait des rites comprend une version confuse de *Contacter Cthulhu*. Celle-ci nécessite un sacrifice humain.

Le rapport Legrasse

L'inspecteur Legrasse était le policier de la Nouvelle Orléans chargé de conduire le raid mené contre les sectateurs dégénérés qui se rassemblaient dans les marais entourant la ville. Dans son rapport officiel, il fait état des pratiques abominables du culte, des sacrifices humains et de l'état de folie générale qui affectait presque tous les participants. De tous ceux qui furent capturés, seuls deux furent jugés assez sains d'esprit pour être pendus. Les policiers découvrirent une petite statue représentant leur dieu — qu'ils appelaient Clooloo — sur le site.

Un vieil homme qui faisait partie du groupe de prisonniers parla à Legrasse d'un prétendu culte mondial, de ses chefs immortels installés en Chine et révéla d'autres secrets sur ceux qu'il nommait "les Grands Anciens".

L'inspecteur Legrasse a depuis pris sa retraite et réside à la Nouvelle Orléans.

(Perte de Santé Mentale 1/1D2 ; +2 % en Mythe de Cthulhu ; pas de sorts ; 1 semaine.)

La compilation Angell

Le vieux professeur George Gammell Angell de Providence, Rhode Island, a rassemblé des données sur les coïncidences étranges qui se sont produites entre le 28 février et le 2 avril de l'année 1925. La première partie du manuscrit parle d'un artiste local, Henry Anthony Wilcox, et d'un bas-relief bizarre que le jeune homme avait réalisé en argile. Cet artiste affirmait que son travail lui avait été inspiré par une série de rêves horribles qu'il avait faits durant cette période. Le bas-relief, couvert de hiéroglyphes étranges, se trouve dans la collection Angell. Sa vision fait perdre 0/1D2 points de SAN.

Sa curiosité éveillée, Angell se mit à rassembler des nouvelles du monde entier, en particulier sur les événements étranges qui se produisirent durant cette période. Ce recueil de notes et d'articles de journaux décrivent d'affreux cauchemars qui ont saisi des gens un peu partout. Angell fait la liaison entre ces rêves et divers phénomènes, parmi lesquels des exemples de suicides, de folies, de visions de cataclysme et de prophéties d'un second avènement. Ainsi, les membres d'une colonie théosophique de Californie revêtirent des robes blanches en prévision de la "prochaine évolution", tandis que se propageaient les échos de l'agitation des populations d'Afrique, d'Amérique du Sud et des Philippines. Les journaux reçurent des lettres exprimant le tourment ou l'excitation de leurs expéditeurs, et une foule frénétique provoqua des émeutes à New York. Les Évangélistes prononcèrent des sermons tirés de l'Apocalypse et les œuvres d'un artiste décrivant une cité de cauchemar furent qualifiées "d'affront à la société" et retirées de la galerie d'une importante ville américaine. Angell nota que certaines catégories de personnes paraissaient plus affectées que d'autres. Les immigrants vivants dans l'isolement dans des pays étrangers, les métis et tous les exclus sociaux étaient particulièrement réceptifs. D'autres, poètes, artistes et même chefs religieux, y étaient également sensibles, mais leurs réactions étaient extrêmement diverses.

La deuxième partie du manuscrit comporte des copies de la monographie de Webb et du rapport de police de Legrasse, qui viennent s'ajouter aux propres recherches de l'auteur. Angell remarque que la plupart des sectes adorent des idoles de pierre du dieu Cthulhu. Différentes par la taille, elles ont en commun leur style et leur exécution, et sont presque toutes taillées dans une pierre inconnue, onctueuse, de couleur noir verdâtre, comportant des particules irisées et des striures dorées. Malgré la consultation de nombreux experts, les glyphes étranges qui ornaient les statues et le bas-relief de Wilcox (Glyphes de R'lyeh) n'ont jamais été identifiés.

Angell est mort à la fin de 1926, victime d'une brusque crise cardiaque alors qu'il rentrait chez lui après avoir quitté les docks de Newport.

(Perte de Santé Mentale 1D2/1D4 ; +3 % en Mythe de Cthulhu ; pas de sorts ; 4 semaines.)

Le récit de Johansen

Ce manuscrit, que le marin norvégien Gustaf Johansen a rédigé en mauvais anglais, décrit sa rencontre avec Cthulhu sur l'île noire et ruisselante de R'lyeh, quelque part dans le Pacifique.

Johansen est mort dans sa ville natale, Oslo, au début de 1926. Alors qu'il se trouvait dans le quartier des docks, un ballot de papier, tombé d'une fenêtre élevée, le frappa à la tête. Pour ceux qui l'aidèrent à se remettre sur pied, il ne semblait souffrir d'aucune blessure ; néanmoins, il mourut quelques minutes plus tard. On attribua son décès à une défaillance cardiaque et à une mauvaise constitution.

(Perte de Santé Mentale 1D3/1D6 ; +5 % en Mythe de Cthulhu ; pas de sorts ; 1 semaine.)



Races extraterrestres

La majorité des entités et des espèces extraterrestres du Mythe de Cthulhu défient la compréhension humaine. Quelques-unes ont toutefois assez de similitudes avec l'humanité pour que leur présentation ait un intérêt. Ce chapitre décrit sept races extraterrestres et tente de définir leurs desseins, valeurs et objectifs.

Les Fungi de Yuggoth

Selon les légendes des Indiens d'Amérique, les Fungi sont venus sur cette planète depuis un monde lointain situé dans la constellation de la Grande Ourse. Mais comme Yuggoth, ce n'était qu'un poste avancé lors de leur progression implacable vers la Terre.

Ces créatures viennent, en réalité, d'un lieu extérieur à notre continuum spatio-temporel — un autre univers très différent. Malgré leur apparence mi-animal mi-champignon, ils sont purement d'essence extraterrestre, et même leurs atomes vibrent à des rythmes différents des nôtres. Généralement décrits comme des crabes à dix pattes dotés d'ailes de chauve-souris, les Fungi comprennent en fait de nombreuses espèces différentes. Ceux qui sont dotés d'ailes peuvent replier l'espace et ainsi parcourir des distances transgalactique très rapidement. En outre, ils peuvent voler dans les atmosphériques classiques, mais ils sont alors maladroits et peu efficaces. Aussi pour franchir de courtes distances, ont-ils recours aux Portails chaque fois que cela leur est possible.

Les Fungi forment une société structurée et méthodique, qui ne laisse aucune place à l'individualisme. Ils fonctionnent comme les rouages d'un vaste mécanisme, chacun accomplissant sa tâche d'une manière quasi automatique. L'individu est d'ailleurs un concept qu'ils ignorent ; leur existence, généralement concentrée sur eux-mêmes, ne leur laisse guère de temps pour communiquer entre eux. Pendant leurs déplacements, ils voyagent en formation serrée, à trois ou cinq de front, leurs mouvements synchronisés et en parfaite harmonie.

Les Fungi peuvent guérir de pratiquement n'importe quelle blessure et, avec le temps, régénérer les membres et organes perdus. Malgré leur résistance, ils sont extrêmement sensibles aux toxines en suspension dans l'air ; les gaz toxiques les tuent presque instantanément, car les innombrables pores minuscules de leur corps leur permettant de respirer les absorbent très rapidement. Mauvais nageurs, ils se noient facilement quand ils sont immergés dans une eau profonde d'à peine plus d'un mètre, leurs ailes trempées ne pouvant plus les soulever.

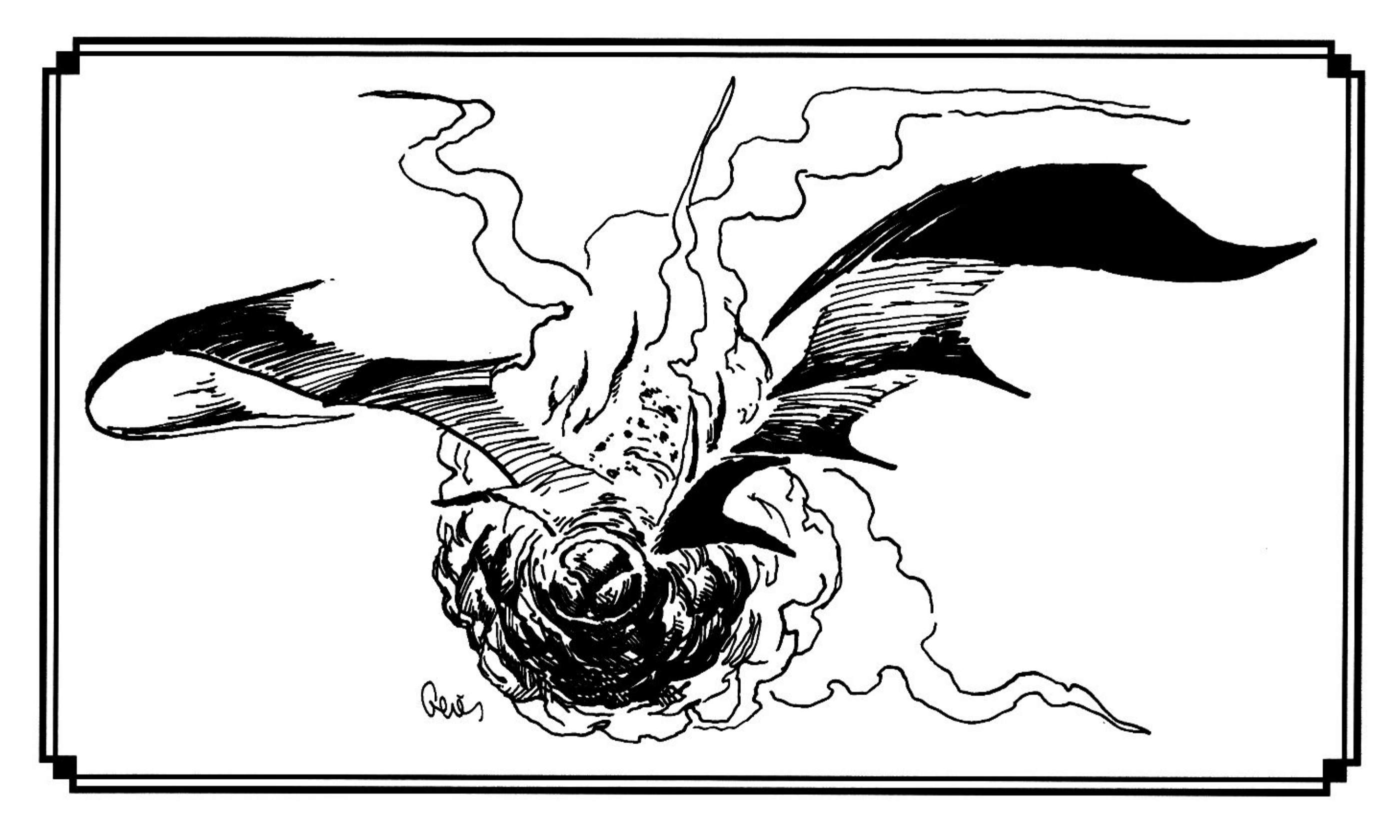
Certains disent que les Fungi qui "habitent sur quelques sommets du Vieux Monde" ont été amenés sur Terre "par d'autres voies". Leur forteresse, qui se dresserait dans l'Himalaya, serait le point de départ des ordres et indications dirigeant les activités de l'espèce sur la planète. On sait peu de choses sur cette hypothétique citadelle, mais d'après certaines théories, ses chefs, des Mi-Go, feraient partie d'une sous-espèce différente dépourvue d'ailes.

Les Fungi communiquent entre eux par télépathie, les couleurs changeantes de leur tête ellipsoïde indiquant les nuances et les émotions subtiles. Ils possèdent des cordes vocales rudimentaires qui, après intervention chirurgicale, imitent le langage humain avec un effet bourdonnant. Parfois, des voyageurs se trouvant dans des lieux isolés entendent, depuis des zones obscures généralement boisées, ces voix leur faire des offres étranges. Leur capacité télépathique s'étendant aux humains, les Fungi peuvent transmettre des pensées et des images directement dans leur esprit, bien qu'ils ne puissent prédire les réactions des hommes à ces tests. On dit que l'énorme colonie de Yuggoth envoie périodiquement des transmissions de masse afin d'altérer le comportement de la population humaine.

Les animaux ordinaires ont instinctivement peur des Fungi ; les zones que ces derniers occupent sont généralement dépourvues de vie sauvage. Les humains remarquent en principe l'odeur caractéristique qui en émane et, quand ils sont assez près d'eux, peuvent sentir l'étrange vibration que provoque leur structure atomique différente. Il est cependant difficile de réunir des preuves de leur présence. Leur constitution fait que leur corps s'évapore quelques heures après leur mort sans laisser de trace. L'étrange vibration de leur structure atomique les rend difficiles à photographier, leur image n'apparaissant pas sur les émulsions photographiques courantes. Ils ne consomment pas de nourriture terrestre et sont très sensibles à la lumière ; ils attendent donc le crépuscule pour sortir de leurs grottes et de leurs repaires. Leur propre monde est dépourvu de lumière et la façon dont ils perçoivent les choses nous est totalement étrangère.

Les premiers visiteurs

Les Fungi sont arrivés sur Terre il y a cent soixante millions d'années, durant l'ère Jurassique, à la recherche de minéraux qui n'existent pas dans leur univers. Ils établirent leurs premières bases terrestres dans ce que l'on appelle maintenant les montagnes Appalaches. Ils ont rapidement étendu leurs activités à l'ensemble du globe et ont fini par entrer en contact et



combattre les Choses Très Anciennes qui vivaient dans les futurs Amérique du Sud, Afrique et Antarctique. Ces guerres, longues de plusieurs milliers d'années, prirent fin lorsque le lent déplacement des masses terrestres sépara physiquement les adversaires.

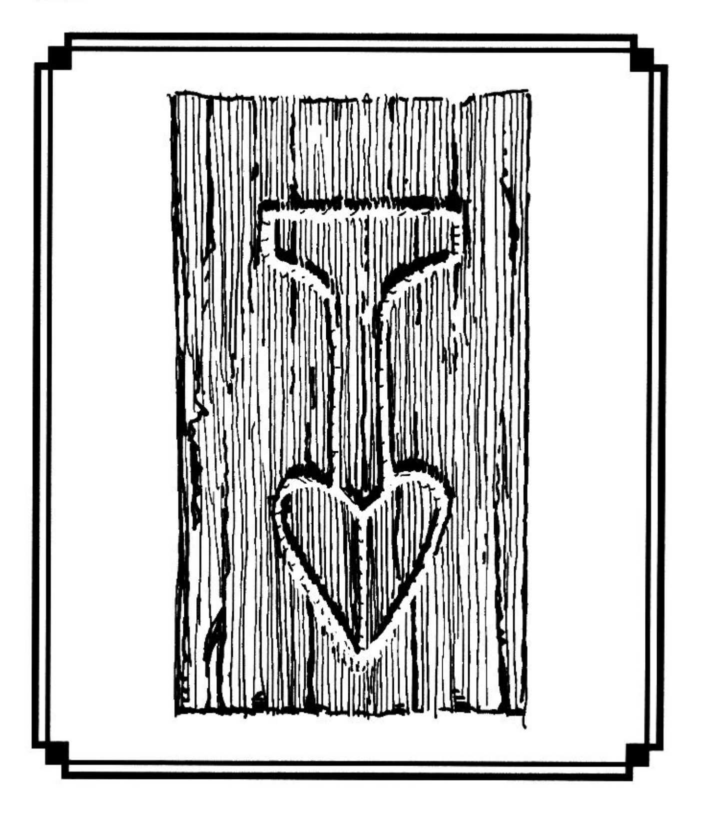
Au cours des millions d'années qui suivirent, la présence des Fungi se réduisit progressivement, en même temps que les réserves de minéraux s'épuisaient. Ils laissèrent cependant de petits postes qui étaient toujours en activité lorsque l'homme apparut. Ces quelques Mi-Go, parfois repérés par les populations primitives, sont sans doute à l'origine des légendes sur les troglodytes du Pays de Galles et de l'Irlande, et des contes sur les kallikanzari de la Grèce moderne. Une vieille fable de la Nouvelle Angleterre raconte comment des créatures qui pourraient bien être des Fungi attaquèrent au 17ème siècle la ville de Gloucester, Massachusetts. On sait qu'ils possèdent encore des installations actives dans le Vermont, les Appalaches, les Andes, l'Himalaya et, peut-être, d'autres lieux. On a également trouvé des indices prouvant que depuis peu les Fungi sont de plus en plus nombreux à revenir sur la Terre.

Pratiques religieuses

Tenue par son caractère analytique, cette race scientifique n'a guère de respect pour les divinités du Mythe de Cthulhu. Les Mi-Go s'estiment au-dessus de la vile adoration et capables de diriger leur propre destinée. Bien qu'ils mentionnent quelques noms au cours de leurs rites — en particulier Nyarlathotep, Celui Qui Apporte la Connaissance — ils ne révèrent sincèrement que Shub-Niggurath, déesse de la fécondité. Dominés par leurs propres esprits, ils ont perdu l'essentiel de leurs pulsions sexuelles naturelles et ont recours à des pratiques religieuses primitives pour stimuler leur envie de procréer. Pendant de longs rituels se déroulant dans les cavernes qui parsèment la lune, ils appellent le grand Dieu Extérieur, Shub-Niggurath, dont la seule présence les plonge dans une orgie frénétique de sexe et de dissolution. Comme certaines espèces primitives terrestres, ils sont hermaphrodites. Ils ne possèdent aucun organe reproducteur et conservent les œufs et le sperme à l'intérieur de leur corps ; la fertilisation se produit à la mort des individus, lorsque leurs corps se dissolvent. Les orgies fatales qui se déroulent sur la lune les font disparaître par milliers, mais en génèrent des dizaines de milliers d'autres.

De minuscules Fungi naissent de ces œufs fertilisés ; après avoir repéré un adulte, ils rampent sur lui et l'accompagnent dans ses déplacements jusqu'à ce qu'ils aient atteint l'âge où ils deviennent indépendants. Les adultes portent parfois, accrochés à leurs flancs, des douzaines de minuscules créatures rampantes, de couleur pâle, d'à peine dix centimètres de long.

Les rites consacrés à Shub-Niggurath se déroulent habituellement à l'intérieur de cercles de cinq pierres levées, parfois complétés d'une pierre centrale étrangement sculptée et taillée dans un matériau extraterrestre couvert de leurs mystérieux idéogrammes mathématiques. Quand ils sont sous l'influence de notre système terrestre, la Nuit de Walpurgis (1er mai) constitue l'époque la plus favorable pour célébrer Shub-Niggurath.



Technologie et magie

Bien que les Fungi fassent couramment usage de ce que d'autres appellent "magie", ils ne font aucune différence entre la magie et la science. Leur immense savoir leur permet de contrôler des forces que les humains considèrent comme au-delà du normal et des explications rationnelles. Pouvant naturellement replier l'espace et le temps, ils sont passés maîtres dans la création de Portails ; des milliers de grottes scellées de la planète contiennent de ces portes dimensionnelles secrètes dont beaucoup sont encore opérationnelles.

Les Fungi possèdent des connaissances chirurgicales, chimiques et biologiques prodigieuses et modifient leur corps sans trop de remords pour l'adapter à leurs besoins. Les appendices sont régulièrement modifiés, ajoutés ou supprimés selon la nécessité. Comme certaines de leurs espèces ne possèdent pas d'ailes, ils ont développé des techniques permettant de retirer et de transporter les cerveaux vivants dans des cylindres métalliques spéciaux, remplis de liquides les maintenant en vie. Ils n'ont plus ensuite qu'à les relier à des machines qui reproduisent les capacités visuelles, auditives et verbales d'une créature vivante, et le cerveau peut alors percevoir son environnement et communiquer. Cette technologie a été adaptée à d'autres espèces que les Fungi ont rencontrées, y compris les humains.

Bien que plutôt passifs, les Fungi disposent d'une grande variété d'armes à feu, aussi bien en armes de poing ou à épauler qu'en armes lourdes installées sur des véhicules et des structures permanentes. La plupart de ces engins utilisent diverses formes de production ou d'absorption d'énergie. On en a signalé certains qui envoyent des décharges électriques ou des rayons glacés, d'autres qui provoquent des réactions schizophréniques chez les humains et les mammifères évolués. Depuis la fin des guerres ancestrales, lorsque les Fungi ont cessé d'occuper activement la planète, ils n'ont guère eu besoin de se servir de ce matériel de combat. Les armes qu'ils emploient parfois contre les humains sont de même conception — et peut-être fabrication — que celles utilisées contre les Choses Très Anciennes il y a des millénaires. Actuellement, les Fungi ne cherchent pas à conquérir la planète et, par conséquent, évitent au maximum les contacts avec les hommes. Ceux que l'on peut rencontrer sont rarement armés et préfèrent, le plus souvent, la fuite à l'affrontement.

Les machinations des Mi-Go

Bien qu'ils soient en apparence des fidèles des Dieux Extérieurs et des Grands Anciens, les Fungi sont avant tout des scientifiques qui n'ont qu'un but : altérer le cours naturel des événements cosmiques afin de mener à bien leurs propres fins. Ils sont censés révérer Cthulhu, mais leurs projets à long terme exigent que R'lyeh reste engloutie, malgré l'approche du moment où "les étoiles seront propices". Aussi, ont-ils entrepris depuis longtemps de modifier la composition interne de la lune, augmentant progressivement sa masse afin de changer son orbite et de provoquer sur Terre des incidents sismiques qui maintiendront R'lyeh prisonnière des vagues.

Les diables de l'espace

Les légendes de la cité souterraine K'n-Yan évoquent un pacte qui aurait été conclu entre les habitants de la surface et les Fungi de Yuggoth, que les gens de K'n-Yan ont surnommés "les diables de l'espace". Ces légendes prétendent qu'il y a très longtemps, les Fungi avaient kidnappé des humains, puis les avaient relâchés parmi la population après avoir modifié leur cerveau ou leur corps. On ignore le but de cette expérience, mais selon certaines allusions du *Necronomicon*, ils espéraient qu'en influant de manière subtile sur l'évolution naturelle de notre espèce, celle-ci jouerait un rôle précis dans leur plan visant à empêcher la remontée de R'lyeh.

Une théorie effrayante

Quoiqu'il n'y ait guère de preuves pour soutenir cette théorie, on pense que les Fungi ont fortement altéré l'évolution de l'espèce humaine. Pendant qu'ils se livraient à des expériences chirurgicales sur les cerveaux de nos ancêtres primitifs, ils ont implanté des images et des idées dans l'inconscient collectif, qui affectent peut-être tout ce que nous faisons et tout ce que nous croyons aujourd'hui encore. Les éclairs occasionnels de perception extrasensorielle, de télépathie et autres pouvoirs paranormaux parmi les nôtres (et très courants chez les occupants de K'n-Yan) prouvent que quelque chose bloque nos esprits, limite nos capacités et nuance subtilement nos perceptions. Les phénomènes à grande échelle, comme les nombreuses apparitions d'OVNI à la fin du 20ème siècle, ne sont peut-être que le résultat des programmations que les Fungi ont effectuées dans le passé. Les théories actuelles sur les dieux venus d'ailleurs pourraient aussi être une autre de leurs conséquences, de même que les nombreuses déclarations récentes d'enlèvement par des extraterrestres. Si ces théories contiennent un minimum de vérité, les humains ne sont alors que des pions inconscients dans une immense partie d'échec.

Contacts actuels avec les humains

D'un naturel sauvage et réservé, les Fungi évitent autant que faire se peut les contacts avec les humains. Ils s'occupent en conséquence de ceux qui se montrent trop curieux. Les fouineurs disparaissent, les fermes construites trop près de leurs installations sont réduites en cendres. Ils emploient parfois des agents humains dont ils ont chirurgicalement modifié le cerveau afin de les rendre plus fiables. Ces agents appartiennent à toutes les catégories sociales, du rustre de basse extraction aux professionnels et aux érudits sophistiqués. Rien ne les différencie des autres hommes, mais tous sont d'une fidélité absolue envers leurs maîtres venus d'ailleurs. Les modifications apportées à leur cerveau en rendent, pourtant, certains fous et les poussent au suicide.

Les Mi-Go préfèrent manipuler les humains qu'ils ont choisis dans le plus grand secret, tantôt en les attirant avec des promesses de pouvoir et de connaissances, tantôt en employant des drogues et la chirurgie cérébrale pour atteindre leurs buts. Ils ont recours à des drogues extraterrestres pour réduire la résistance des individus ou hypnotisent leurs victimes, inconscientes de la menace, grâce à leur étrange voix bourdonnante. En de rares occasions, ils ont décérébrés des humains particulièrement intéressants et ont transporté leurs cerveaux à travers l'espace dans les cylindres métalliques qui les ont maintenus en vie.

Un culte humain, sur lequel on sait peu de choses, lié à Hastur et au Signe Jaune, a deviné en partie les plans des Fungi ; sa seule préoccupation est de découvrir et de détruire toutes leurs installations, ainsi que leurs agents.



Les Goules

Les Goules sont d'immondes humanoïdes à tête canine qui vivent dans des repaires souterrains. Elles cohabitent avec l'homme depuis la nuit des temps, occupant les catacombes secrètes dans le sous-sol de Paris et de Rome et errant dans les rues d'Istanbul et du Caire. Elles étaient connus des anciens Égyptiens et ont peut-être inspiré le dieu Anubis à tête de chacal, le "protecteur des morts".

Elles sont à l'origine de nombre des légendes sur une race souterraine, et sans doute la source des histoires de trolls et autres créatures funestes. Bien qu'elles évitent d'entrer en contact avec les humains, il leur arrive de fréquenter des sorcières et parfois de s'arranger pour échanger un nouveau-né humain contre un bébé goule grâce à celles qui officient comme sages-femmes.

Elles peuvent facilement se croiser avec les humains, si bien que certains en ont déduit qu'il s'agit d'une sous-espèce chassée sous terre il y a bien longtemps. Les enfants goules montrent très tôt des caractères canins, mais les hybrides ont le plus souvent toutes les apparences de l'être humain, du moins jusqu'à la puberté. Lorsqu'ils en atteignent l'âge, leur sang de Goule se manifeste et ils se transforment pour en adopter presque insensiblement le caractère et la forme. Une fois atteint un certain âge, ils ne peuvent plus se fondre dans la société humaine et doivent s'isoler. S'ils découvrent la raison de leur état et qu'ils parviennent à contacter la tribu la plus proche, ils peuvent alors y être admis. Cette transformation risque autrement de les conduire à la folie et au suicide. Les Goules ne s'intéressent en rien au sort de cette progéniture et n'éprouvent aucun désir naturel d'aider un étranger dans le besoin, même s'il est de leur propre sang.

Les enfants humains enlevés par les Goules sont élevés comme les leurs et développent souvent une physionomie proche de celle de leur famille adoptive. Les premières unions entre les humains et les Goules remontent à une époque si lointaine qu'il doit être difficile de trouver quelqu'un qui n'a pas un peu de leur sang dans les veines. Adopter leur mode de vie éveille la bestialité qui sommeille en chacun de nous et entraîne une modification de l'apparence physique, ce qui peut aussi expliquer les malédictions ou autres formes de magie censées avoir transformé des hommes en animaux.

Sans être immortelles, les Goules bénéficient d'une plus longue espérance de vie que les hommes. Elles atteignent en moyenne 175 à 200 ans, et d'aucunes vivent encore plus longtemps. Comme elles se développent durant toute leur existence, certaines, principalement les mâles, atteignent des tailles prodigieuses. La vie dans la tribu est cependant brutale, aussi bien peu de jeunes atteignent la maturité. Seuls les plus rapides, les plus forts et les plus malins parviennent à échapper aux mâles souvent en proie à des rages destructrices. Les femelles, plus petites, sont aussi moins agressives, mais loin d'être soumises, surtout quand elles défendent leurs petits. L'organisation sociale de la tribu est des plus primitives ; les accouplements se font au hasard et les disputes sont réglées par des affrontements.

Les Goules communiquent par un langage raisonnablement sophistiqué, composé de gémissements, de grognements et d'aboiements. L'écriture leur est inconnue et elles consacrent peu de temps aux pensées abstraites. Les diverses tribus communiquent rarement entre elles, et il est plus fréquent de voir des groupes voisins se battre que coopérer. "La survie à tout prix" est leur devise.

Les croyances des Goules

Ne voir dans les Goules que des créatures au comportement répugnant est certainement réducteur. Se nourrir de cadavres est, en effet, pour elles un comportement rituel basé sur une religion primitive qui remonte à la préhistoire. Effectivement, leur mythologie fragmentaire évoque un temps où elles parcouraient en toute liberté la surface de la Terre, avant d'être chassées dans les profondeurs par les "autres". Peut-être les Goules sont-elles les descendantes de tribus humaines contraintes de se cacher parce qu'elles refusaient d'abandonner leurs rituels cannibales primitifs, mais religieux.

Omnivores par habitude, elles se nourrissent, à l'image des coyotes et des chiens sauvages, de ce qu'elles trouvent — animal, végétal ou détritus. Manger des corps humains ou ceux de leurs semblables, constitue un rituel assorti de reliquats de traditions et de croyances anciennes. Bien qu'un festin rituel soit, par définition, grossier et dégoûtant, celui-ci ne va pas sans un certain sens de l'organisation (ordre dans lequel ils se nourrissent, façon de se répartir les morceaux, etc.).

Les Goules ne reconnaissent aucun dieu. La mort est la seule chose qu'elles révèrent. Aussi, quand elles dévorent quelqu'un, il y a une certaine dévotion dans la tâche. Les formes les plus élevées de leurs rituels sont réservées aux défunts de leur tribu, mais les cadavres humains reçoivent pratiquement



les mêmes honneurs. Elles sont convaincues qu'en mangeant un mort, elles absorbent une partie de son âme et qu'elles lui accordent ainsi une certaine forme d'immortalité.

Les Goules et l'homme

Les sorcières et les magiciens sont souvent associés aux Goules. Ils n'hésitent pas à puiser dans l'immense mémoire de ces créatures pour accomplir leur quête d'un savoir oublié et disparu. Les Goules, par leur habitude de consommer les leurs autant que les humains, constituent un vaste dépôt de l'expérience humaine. Certains des plus importants secrets connus des magiciens d'aujourd'hui proviennent de l'absorption des souvenirs des magiciens égyptiens et babyloniens que des Goules pilleurs de tombes ont ingérés il y a des siècles et transmis à leurs descendants au fil des ans.

Des relations prolongées avec ces créatures provoquent souvent un éveil du sang de Goule, ce qui explique "l'aspect lupin" si souvent attribué aux sorcières et aux magiciens. En contrepartie, les humains leur fournissent de la nourriture, quelques objets manufacturés et parfois la promesse d'échanger un de leurs enfants contre un bébé humain.

Les Goules éprouvent une crainte spontanée des hommes, mais également un certain ressentiment à leur égard, alimenté par cet ostracisme de toujours qui les contraint à vivre dans un monde souterrain. De nature couarde, elles n'hésitent pas à attaquer quand on les provoque ou quand elles pensent avoir l'avantage du nombre. Elles préfèrent cependant filer dès qu'elles sont blessées et ne combattent à mort que lorsqu'elles sont acculées.

Les Goules du Nouveau Monde

Les Goules du Nouveau Monde semblent extrêmement primitives à côté de leurs parentes du Vieux Monde. Rares sont celles que l'on peut approcher ou contacter sans les aides magiques que connaissent les sorcières. Leur hostilité coutumière envers les humains a été exacerbée par la pratique, largement répandue au siècle dernier, d'embaumer les corps avant les funérailles. Les liquides employés durant la procédure leur sont en effet toxiques et elles considèrent que c'est un nouveau geste hostile de la part de ceux qui vivent au-dessus d'elles. De nombreuses tribus du Nouveau Monde ont renoncé à la consommation rituelle des humains et réservent cet honneur à ceux de leur race. Cela les éloigne encore plus des hommes et les rend encore plus agressives et agitées que les Goules du Vieux Monde.

Les Goules du Vieux Monde

Bien que les colonies de Marseille et des cimetières étrusques au nord de Rome fassent partie des plus anciennes de l'Europe Occidentale, presque toutes les cités, quelle que soit leur taille, abritent, dans leur sous-sol, leur propre tribu. Ces Goules du Vieux Monde, quoique dangereuses, sont plus sophistiquées et quelques hommes ont pu établir un contact avec elles sans recourir à la magie — certains allant jusqu'à apprendre leur langage. Il existe des cultes humains qui les adorent et se nourrissent avec elles, une pratique qui a peut-être été exportée dans diverses parties du Nouveau Monde.

Dans les régions orientales, les repaires sont souvent antérieurs à nos plus anciennes archives. Il existe des colonies sous les cités antiques de Tyr et de Sidon, et les récits horribles sur les enfants que les Carthaginois sacrifiaient à Baal sont peut-être inspirés d'une vénération des Goules ou dus à une participation à leurs cérémonies. Leurs installations les plus anciennes gisent dans les sables d'Égypte, sous les pyramides et la nécropole de Gizeh. Les créatures qui errent dans ce dédale sans fin de catacombes possèdent une sagesse qui va bien au-delà de la compréhension humaine ; elles consacrent leurs années éternelles à réfléchir sur des parchemins soigneusement conservés dans de vastes salles souterraines. Contrairement à leurs semblables plus ordinaires, il se peut que celles-ci aient appris à se servir de la magie.

Les Grands Anciens

On sait peu de chose sur ces êtres. Selon al-Azrad, "ils sont ici mais n'y sont pas" et ils attendent avec impatience de revenir sur notre monde pour reprendre possession de cette Terre qu'ils estiment être légitimement leur. Ils entrent parfois en contact avec les hommes, se manifestant lors de séances d'écriture automatiques ou s'exprimant par l'intermédiaire d'un médium. Ces phénomènes ne sont pas tous imputables aux Grands Anciens, mais leur sont certainement dus en grande partie.

Nul ne sait si ces créatures furent, en quelque sorte, bannies de notre monde où elles espèrent bien revenir, ou si ce sont des extraterrestres qui désirent l'envahir ; les légendes obscures sont souvent contradictoires. D'après l'une d'elles, le Grand Cthulhu serait leur "cousin" et pourrait les voir, mais faiblement. La relation décrite est certainement plus métaphysique que physique.

Les tromperies des Grands Anciens

L'ouverture de l'esprit, qui le rend réceptif au contact avec une divinité ou une autre intelligence ne va pas sans risque. Un Grand Ancien peut pénétrer l'esprit d'un individu réceptif — malgré lui — puis lui imposer sa volonté ou ses désirs. Certaines possessions "divines" qu'expérimentent, par exemple, les danseurs extatiques peuvent être attribuées à ces créatures malveillantes. Malgré leur puissance, il est heureusement possible de les chasser. Souvent, la foi que la victime a dans les exorcismes ou les autres formes de traitement spirituel est d'un grand secours pour évincer de son esprit le Grand Ancien destructeur.

Malgré le manque de preuves, on peut imaginer que les Grands Anciens sont, en réalité, les Chefs Secrets et autres confrères astraux que décrivent tant d'occultistes renommés. La dénonciation publique de l'Aube Dorée est peut-être plus proche de la vérité que ce qu'on a pu supposer.

Les Insectes de Shaggaï

Le monde natal de cette race exilée a été détruit il y a plusieurs siècles, lors d'un grand cataclysme qui extermina la majorité de ses membres. Selon certaines hypothèses, cette planète aurait été mise en pièces par le passage dans l'orbite de Shaggaï d'une sphère rouge incandescent, aux proportions énormes qui pourrait être Ghroth.

A l'époque du cataclysme, les Insectes possédaient plusieurs colonies sur d'autres mondes. L'une d'elles, Xiclotl, reçut l'essentiel des réfugiés, y compris un temple complet dédié à Azathoth, qui avait été téléporté juste avant la destruction. Depuis, les Insectes ont déplacé plusieurs fois ce temple jusqu'à l'amener sur Terre. Ils sont depuis prisonniers de notre planète, car un composant essentiel de l'atmosphère les empêche de repartir.

Sans être immortels, les Insectes vivent extrêmement longtemps. Dans des conditions normales, un individu moyen vit de quinze à dix-huit siècles. Ils se reproduisent de manière sporadique, selon les besoins de la colonie, et pondent des œufs qui éclosent après de longues années d'incubation. Les larves atteignent la maturité au bout de plusieurs décennies ; pendant cette période, elles sont livrées à elles-mêmes. Bien que les devoirs communautaires obligent les Insectes à produire des œufs fertilisés aux moments de nécessité, ils n'accordent ensuite pas la moindre pensée à leur progéniture.



Lorsque les larves effectuent leur dernière mutation, elles deviennent adultes et rejoignent la colonie la plus proche.

Les Insectes, qui sont de grands penseurs, passent la plus grande partie de leur temps à réfléchir. Ils se nourrissent grâce à une forme de photosynthèse et n'ont donc pas besoin de s'alimenter ou de chercher de la nourriture. Ils ont créé divers appareils qui fonctionnent selon leurs ordres, envoyés mentalement, et disposent de plusieurs races d'esclaves qui exécutent les tâches nécessaires. Déchargés des exigences de l'alimentation et du travail, ils se consacrent à la recherche du plaisir dans l'esthétisme mental. Ils se délectent de tout ce qui produit une stimulation cérébrale, entre autres les problèmes de logique complexes, les formules mathématiques avancées et les interminables débats philosophiques. Leurs cerveaux sont divisés en trois épaisseurs contenant, chacune, des hémisphères droit et gauche distincts. Cette structure à six lobes leur permet de suivre simultanément trois schémas de pensée tout en menant trois conversations indépendantes grâce à leurs trois bouches.

La philosophie des Insectes

La société shaggaienne a toujours été de type anarchiste, avec peu de lois et aucune forme permanente de gouvernement. Bien que la communauté passe avant tout, chacun protège strictement son identité individuelle qu'il chérit. Ce point de vue est pratiquement partagé par tous et l'essaim élimine impitoyablement ceux qui s'éloignent trop de ce principe. Les Insectes, profondément convaincus d'avoir atteint un seuil d'évolution qui les rend supérieur à tout, réduisent systématiquement en esclavage et exploitent toutes les races qu'ils rencontrent.

Ils adorent Azathoth sous sa forme la plus primitive — de l'énergie nucléaire pure. Un petit fragment de ce Dieu Extérieur alimente en énergie chaque temple qu'ils utilisent pour leurs voyages interplanétaires. Ces êtres, pourtant scientifiques et rationnels dans tous les autres domaines, révèrent les sources atomiques de leurs temples, que les humains définiraient comme de simples vaisseaux spatiaux. Pour les Insectes, leurs vaisseaux sont des temples et le matériau radioactif fait partie de leur dieu vivant, Azathoth.

Les Insectes et les humains

Les Insectes de Shaggaï ne sont pas entièrement matériels ; ils peuvent envahir l'espace déjà occupé par d'autres tissus vivants. Cette capacité leur permet de pénétrer dans le cerveau des humains et de lire leurs pensées tout en leur injectant malgré eux leurs propres réflexions. Ce parasite cérébral prend rapidement le contrôle de son hôte involontaire, qui en devient souvent fou. Une fois installé dans son esprit, il le maîtrise parfaitement et expérimente toutes les émotions et les pensées du malheureux.

Froids, calculateurs et insensibles, les Insectes sont fascinés par les émotions humaines — des agitations irrationnelles qu'ils ne peuvent comprendre. Ils se régalent principalement de la peur et de la douleur, ainsi que de la perte totale de la rationalité qui les accompagne. Prisonniers d'une planète étrangère, sans espoir de pouvoir en repartir, n'ayant rien à espérer du futur et en proie à un ennui incompréhensible, ils ont dégénéré, se sont transformés en voyeurs émotionnels et sont maintenant dépendants des stimuli que leur apportent la création et l'expérimentation des souffrances humaines.

Certains ont émis l'hypothèse qu'une colonie d'Insectes est à l'origine de l'Inquisition espagnole. D'autres croient qu'ils ont infesté les cités bibliques de Sodome et Gomorrhe et que la véritable cause de leur destruction est l'explosion de leur vaisseau spatial.

Le Peuple Serpent

Les Hommes Serpents sont apparentés aux serpents ordinaires et ont, sans doute, un lien particulier avec les cobras. Leur venin, bien que relativement faible, est en effet une neurotoxine similaire au leur qui tue en attaquant le système nerveux. Leur espèce s'est formée naturellement et a évolué sur Terre bien avant l'espèce humaine. Ils se sont probablement séparés des vrais serpents à l'époque où ces derniers se

différenciaient eux-mêmes des lézards. Comme pour les premiers serpents, l'apparition de leur venin coïncida avec l'atrophie de leurs membres et la transformation de leur corps qui devint mince et sinueux. A ce stade, le processus d'évolution prit une tournure inattendue, produisant un cerveau plus important et une posture verticale qui libérait les mains et permettait de leur réserver d'autres usages.

Le Premier Empire

La première culture des Hommes Serpents, une étrange combinaison de décadence et d'ascétisme, connut son épanouissement vers la période Permienne, avant la venue des dinosaures. Leur civilisation fut florissante, ils construisirent de grandes cités de pierre, pratiquèrent les arts et les sciences, étudièrent l'usage des drogues et des poisons et découvrirent les secrets de l'hypnotisme. Ils adoraient Yig et érigèrent de grands temples dédiés au "Père de tous les Serpents". Leurs principaux intérêts résidaient dans l'alchimie et la sorcellerie — avec pour point d'orgue les sorts d'illusion et d'hypnotisme. il faut peut-être voir là la cause sous-jacente de la croyance tenace concernant les pouvoirs hypnotiques des serpents sur leurs proies. Les Hommes Serpents prirent soin de préserver les écrits de leurs philosophes et de leurs magiciens en rassemblant leurs ouvrages — des plaques métalliques angulaires couvertes d'une écriture cursive — dans de vastes bibliothèques souterraines.

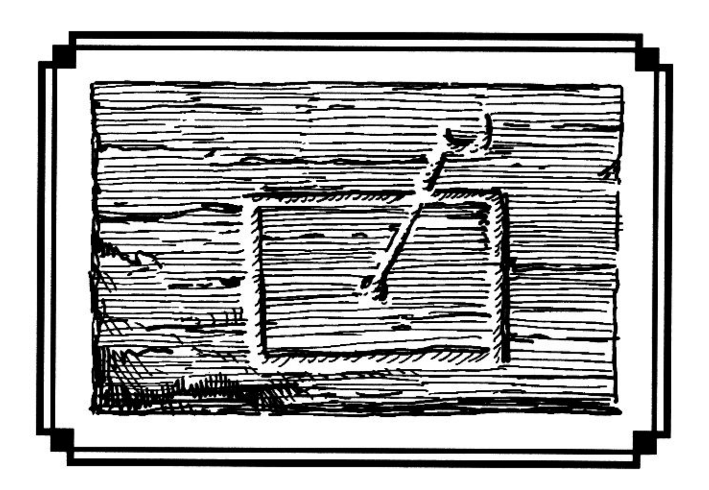
Leurs premiers philosophes constatèrent la tendance du Peuple Serpent à la gloutonnerie et à la paresse. Laissés à leurs instincts naturels, la plupart avaient tendance, comme leurs cousins ophidiens, à se gaver d'un énorme repas puis à plonger dans une torpeur rêveuse qui durait jusqu'à ce que la réapparition de la faim les pousse à partir en quête de leur prochain festin. Rejetant ces instincts afin de garder l'esprit vif et alerte, il devint rapidement de bon ton de manger peu à la fois et de se refuser le plaisir vorace d'un repas complet. Les plus grands philosophes proclamaient ne pas se souvenir d'un moment où ils n'auraient pas eu faim. Des banquets somptueux étaient régulièrement organisés, mais consommer plus qu'une ou deux bouchées des mets raffinés servis était un signe de mauvaise éducation. Les restes étaient envoyés dans la rue, où les classes inférieures, qui se souciaient moins de telles restrictions, ne se gênaient pas pour se gaver quand elles en avaient l'occasion. Ces classes inférieures habitaient généralement dans les bas quartiers des cités, où le temps se passait généralement en torpeur rêveuse. Ces individus étaient l'objet de la même sorte de mépris que l'homme moderne a pour les toxicomanes et les alcooliques invétérés.

Le Premier Empire se développa durant des millions d'années, mais le temps et la décadence finirent par réclamer leur dû. La civilisation se dégrada en même temps que les dinosaures commencèrent à dominer le monde. De vieilles légendes racontaient comment les Hommes Serpents étaient poursuivis par de nombreux reptiles, en particulier des ptérodactyles qui en avaient fait un de leurs plats de prédilection. A l'époque où Némésis balaya les cieux, apportant avec elle le "long hiver" et l'extinction des dinosaures, le Premier Empire était tombé en ruine depuis longtemps.

Le Deuxième Empire et l'apparition de l'homme

Le Deuxième Empire des Hommes Serpents débuta durant le Pléistocène, alors que l'ère des mammifères avait commencé, mais avant l'apparition de l'homme. Guidé par les prêtres de Yig, qui avaient préservé ce qu'ils avaient pu de leur civilisation déchue, le Peuple Serpent reconstruisit ses cités sur les anciennes terres. Il ne fallut pas longtemps pour que sa culture atteigne les sommets qu'elle avait connu naguère.

Un concurrent finit par voir le jour : un mammifère appelé l'Homme. Les deux espèces éprouvaient une hostilité réciproque et spontanée, qui entraîna rapidement une grande guerre. Les humains l'emportèrent et chassèrent les survivants vers des terres sauvages où "ils s'uniraient à des serpents normaux et finiraient par disparaître". Mais les Hommes Serpents n'étaient pas si faciles à vaincre. Ils revinrent harceler les Valusiens, usant de leurs pouvoirs d'illusion pour prendre l'apparence humaine, pénétrèrent ainsi dans leurs villes et réintroduisirent subrepticement le culte de Yig. Leurs méthodes étaient si efficaces qu'un Homme Serpent aurait fini par monter sur le trône de l'humaine Valusie. Au bout de quelque temps cependant, les hommes s'aperçurent que leurs ennemis ne pouvaient prononcer correctement la phrase "Ka nama kaa lajerama". Quiconque n'arrivait pas à la dire était exécuté sur-le-champ et c'est ainsi que les Hommes Serpents furent chassés pour de bon.



Le Troisième Empire

"A l'époque des derniers troubles,
même les grands serpents reviendront,
sortant en rampant des lieux où
ils reposent sous la terre..."
Necronomicon, page 311

La citation qui précède fait référence à la croyance tenace des philosophes du Peuple Serpent que leur race connaîtra trois grandes civilisations, la dernière étant la plus importante. C'est pour cela qu'un grand nombre de prêtres-sorciers se placèrent, il y a bien longtemps, dans la plus profonde des hibernations, se dissimulant dans des régions oubliées, attendant l'heure du réveil et le retour de leur domination.

Au cours des deux derniers siècles, la fréquence d'apparitions de ces sorciers dans diverses parties du monde a nettement augmenté. Peu importe qu'ils soient réveillés par des forces naturelles ou découverts par les archéologues modernes et ramenés accidentellement à la vie car, dans tous les cas, la prophétie du *Necronomicon*, un écho d'une prédiction des *Manuscrits Pnakotiques*, était remplie. Ces Hommes Serpents, de nouveau vivants après des dizaines de milliers d'années, émergèrent dans une société humaine déroutante à tout point de vue, étrangère et irrationnelle pour leurs esprits reptiliens. Grâce à leur astuce et leur roublardise naturelles, la plupart survécurent et trouvèrent des refuges d'où ils pouvaient observer et étudier ce monde étrange. Une fois leur assurance retrouvée, ils employèrent diverses magies pour adopter une apparence humaine et se déplacer librement parmi les hommes.

L'association prolongée des Hommes Serpents, xénophobes au plus haut degré, avec les humains finit généralement par les révulser. Croyant avec ferveur à l'ancienne prophétie, ils s'efforcent de ramener la planète sous le règne de leur peuple. N'éprouvant aucune compassion pour leur ennemi de toujours, ils cherchent frénétiquement comment débarrasser la Terre de cette vermine mammifère et rétablir l'ordre sur ce monde.

Nul, hormis Nyarlathotep, ne sait si les réapparitions récentes de ces créatures font partie de quelque plan des Dieux Extérieurs ou sont simplement un autre exemple des rouages inexorables d'un univers froid et mécanique.

Les Hommes Serpents dégénérés

Comme l'avaient prévu les sages valusiens, de nombreux Hommes Serpents chassés vers les terres sauvages s'accouplèrent aux vrais serpents, entraînant l'apparition d'une race dégénérée dans des zones isolées du monde. De taille inférieure et moins intelligentes, ces créatures vivent principalement en Angleterre et en Écosse dans des grottes et des terriers ; elles ont inspiré de nombreuses légendes celtiques sur le "petit peuple". Il existe peut-être des tribus similaires dans d'autres régions, mais cela reste à prouver.

Les sorciers tirés de leur hibernation entrent souvent en contact avec ces tribus primitives dont les légendes évoquent une époque où les "serpents reprendront le pouvoir", ce qui les incitent à rapidement accepter ces arrivants comme chefs.

Les Profonds

L'origine de cette discrète espèce sous-marine diffère selon les sources consultées. D'après le Texte de R'lyeh, elle aurait accompagné Cthulhu et ses larves lors de leur départ de la lointaine Xoth. Des passages des Manuscrits Pnakotiques retracent, quant à eux, une évolution plus naturelle, parallèle à celle de l'homme. Le *Necronomicon* y fait référence — de même que pour les hommes — comme à l'un des "nombreux enfants de Ubbo-Sathla", ce qui semble confirmer une origine naturelle découlant des expériences de création de la vie des Choses Très Anciennes. Quelle que soit la vérité, les premiers Profonds sont apparus en même temps que l'homme, et peut-être même avant, et ce sont d'ardents adorateurs de Cthulhu.

Des rumeurs affirment que ces amphibiens sont immortels, bien qu'ils puissent être victimes de morts accidentelles. Comme la plupart des reptiles, ils grandissent pendant toute leur vie, certains atteignant parfois des tailles gigantesques. Ils ne pratiquent la monogamie que de façon temporaire et ne forment pas de véritables familles. La vénération des ancêtres et un respect intense et durable pour leurs aînés constituent le fondement de leur société. Dagon et Hydra, qu'ils appellent Père et Mère, sont les plus anciens représentants de l'espèce et sont révérés par tous à ce titre. On ne sait s'il s'agit d'individus précis ou de titres attribués au mâle et à la femelle les plus grands, et donc les plus âgés. Un nouveau Dagon ou une nouvelle Hydra serait alors désigné à la place de celui ou de celle qui, pour une raison quelconque, serait décédé. Les Profonds accordent à la généalogie et l'historique familial une importance suprême ; tous peuvent réciter leur arbre généalogique en remontant à des centaines de générations. Les parents et autres aïeux vivants sont traités avec le plus grand respect.

Ce sont des créatures solitaires qui entretiennent rarement des relations durables entre eux. Ces individus au sang froid prennent largement le temps de la réflexion et résolvent leurs problèmes avec lenteur. Ayant l'éternité devant eux, pourquoi se presseraient-ils ? Le rythme de leur existence reflète les mouvements ralentis de la vie sous-marine. Les communications sont peu nombreuses et prennent généralement la forme d'une perception extrasensorielle plus empathique que télépathique, agrémentée de quelques gestes des mains et d'expressions subtiles du visage. Des coassements et des bourdonnements subsoniques servent aux communications à longue distance. Les Profonds possèdent un langage écrit rarement utilisé, sans doute une adaptation du langage de Cthulhu et de ses descendants, connu sous le terme de Glyphes de R'lyeh.

La société des Profonds

Les Profonds vivent en communion totale avec leur environnement ; leur communauté ignore presque totalement les conflits ou les divergences d'opinion. Tous possèdent à peu près les mêmes perceptions et considèrent la vie d'une façon identique. Ce qui est essentiel au bien-être de la communauté est accompli presque automatiquement, chacun exécutant l'action qui lui semble la plus logique sur l'instant. Ils savent à peine ce que sont les discussions et les débats — lesquels entraînent d'ailleurs l'inquiétude de la communauté quand une dispute se produit. Les décisions sont habituellement prises selon l'avis du plus grand nombre, tous les représentants ressentant la direction que la majorité souhaite suivre. Leur histoire ne compte ni rébellion ni révolte, mais il est déjà arrivé qu'à la suite de sérieux différents, des factions quittent le groupe pour fonder leur propre colonie.

Tous les Profonds révèrent Dagon et Hydra, qu'ils considèrent comme leurs père et mère, et le Grand Cthulhu qui est "l'apporteur de toute chose", mais ils ne respectent aucune forme de hiérarchie religieuse. Ils vivent et coexistent dans une anarchie naturelle, chacun étant son propre prêtre et confesseur.

Le caractère taciturne de la race est à l'origine du manque de communication entre les diverses communautés éparpillées sur l'ensemble du globe. Le contact le plus direct qu'ont eu les Profonds de Y'ha-nthlei, installés près de la côte du Massachusetts, avec ceux proches de Ponape dans la partie occidentale du Pacifique, c'est ce que leur a raconté un humain, Obed Marsh, au milieu du 19ème siècle. Ayant les mêmes façons de penser, ils ne voient pas de raison d'entrer en relation. Tout le "savoir" important leur est commun, et les conversations ordinaires leur semblent indésirables.

Bien que la création artistique soit hautement appréciée, la fabrication est très limitée. Les individus possèdent peu de biens, souvent limités à un harpon soigneusement sculpté et décoré, avec lequel ils capturent les espèces les plus agiles qui entrent dans leur alimentation. Leurs demeures ne comprennent généralement qu'une petite pièce, creusée dans la roche et le corail, où ils se retirent pour dormir. Ils ignorent les lits ou tout autre mobilier, leurs intérieurs ne contenant rien d'autre que leur harpon, un petit sac en filet et un ou deux bijoux en alliage d'or. Les salles sont agglomérées les unes au-dessus des autres, fabriquées avec des matériaux naturels de récifs et décorées de corail vivant, d'éponges et divers représentants du monde aquatique. Leurs cités ne sont pas vraiment construites, mais plutôt cultivées et développées. Cette architecture organique leur évite d'être détectées par les sonars et autres appareils.

Leur tradition du travail des métaux mous les a amenés à fabriquer des bijoux richement décorés qu'ils échangent avec les humains. Le métal, composé d'un alliage naturel qui abonde sous la mer, est mis en forme, martelé, sculpté et ciselé à la main, sans l'aide du feu. La réalisation est raffinée. Le travail de l'or est peut-être la seule forme de spécialisation que l'on peut trouver dans une communauté de Profonds. C'est sans doute leur immortalité qui leur a permis de développer leurs talents naturels.

Vivant dans une harmonie inconsciente avec son environnement, chaque communauté cesse de se développer quand elle atteint sa taille optimale. La surpopulation entraîne un accroissement de la tension et provoque une diminution de l'activité sexuelle, donc une chute de la natalité parmi cette population déjà solitaire. La mortalité infantile augmente aussi, car la plupart des nouveau-nés sont abandonnés ou tués et dévorés par des mères épuisées — une autre manifestation de la tension dans une communauté trop importante. Bien qu'impitoyable, cette forme naturelle de contrôle de la population est très efficace.

Le culte de Cthulhu

Les Profonds révèrent et honorent tous leurs ancêtres, et aucun plus que Père Dagon et Mère Hydra. Mais Cthulhu est leur dieu et c'est à cet être mythique qu'ils adressent leurs prières et leur adoration. Bien que les vagues aient englouti R'lyeh des millions d'années avant l'apparition du premier proto-profond dans les océans préhistoriques, tous le connaissent et le redoutent. Cthulhu les visite souvent dans leurs rêves.

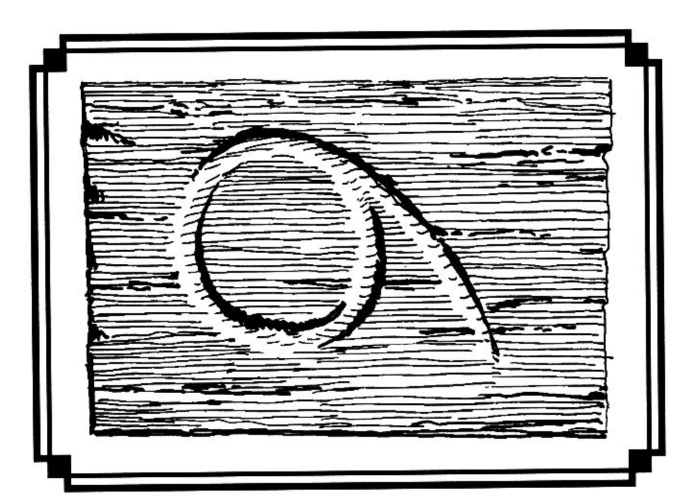


Il est dit parmi eux qu'un jour Cthulhu reviendra et que seuls ceux qui lui auront rendu convenablement hommage seront autorisés à survivre. Les Profonds attendent ce jour avec agitation. Ils sacrifient des animaux en son honneur, le plus souvent de gros mammifères marins ou, quand ils peuvent s'en procurer, des humains. Leurs deux jours saints correspondent aux périodes où, à la surface, on fête Halloween (veille de la Toussaint) et Walpurgis (1er mai) ; à ces occasions, de grandes cérémonies se déroulent en l'honneur de Cthulhu. On peut douter du fait que le Grand Ancien soit plus conscient de l'existence des Profonds ou manifeste plus d'intérêt pour eux qu'il ne le fait pour l'espèce humaine.

Les hommes qui traitent avec les Profonds adoptent, en principe, assez rapidement leur religion et adaptent les croyances de ces derniers à leur propre religion, qu'il s'agisse de chamanisme païen ou de la hiérarchie de l'église occidentale.

La magie des Profonds

Les formes de magie sont nombreuses et diverses. La plupart des sortilèges servent à appeler ou à commander les créatures aquatiques — des enchantements profondément ancrés dans leurs méthodes de pêche. Fréquemment, ils s'en servent pour récompenser les communautés humaines en augmentant les quantités de poissons et autres produits de la mer qu'elles capturent. Les Profonds ignorent les sorts de contact ; ils n'adorent aucun autre dieu que le Grand Cthulhu ; ses rêves les atteignent sans la moindre aide magique. Ils n'ont pas l'habitude d'invoquer des êtres extraterrestres, mais il se peut qu'ils aient appris des techniques pour attirer les Larves Stellaires et d'autres créatures sous-marines. Quelques-uns ont étudié ces méthodes de manière plus complète et ont appris, au fil des ans, à lancer des sorts qui affectent l'état de la mer et les conditions météorologiques à un niveau local. Les Lames de Fond font partie de leurs armes de prédilection quand des humains les menacent.



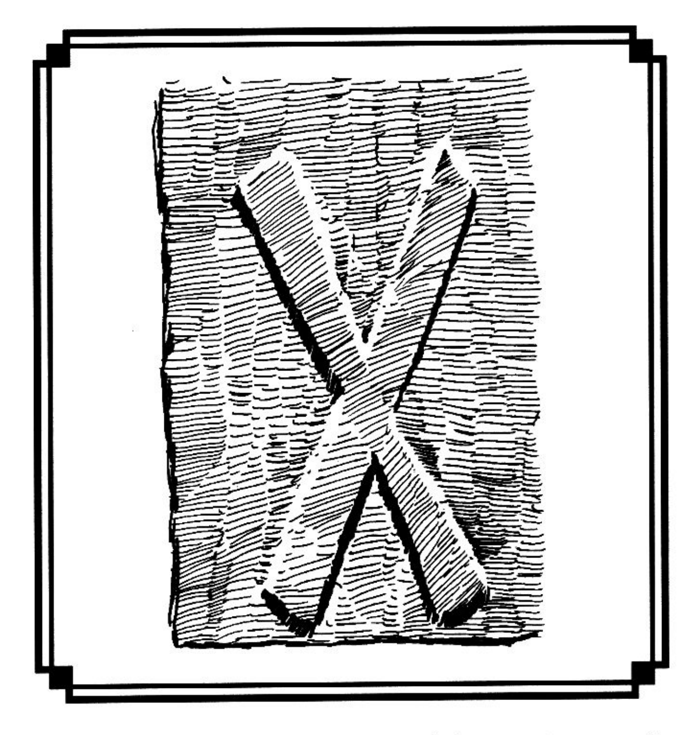
Leurs sortilèges sont presque toujours lancés sous l'eau et ne comportent aucun composant verbal. Parmi les plus courants, on trouve : *Charmer un Homard, Commander à un Calmar Géant, Commander à un Marsouin, Commander à un Requin, Dresser un Poisson.*

Les Profonds et l'humanité

Les Profonds ont toujours eu conscience de l'existence des hommes, mais ils manifestent rarement de l'intérêt pour notre espèce. Vivant trop loin des habitants de la surface, ils ne les voient pas et donc n'y pensent pas. Ils ont toutefois, depuis toujours, établi des relations occasionnelles avec de petites communautés humaines isolées. Parmi les exemples les plus récents, on compte une tribu de Canaques dans le Pacifique Sud et les résidents d'Innsmouth, une petite ville établie sur la côte du Massachusetts en Nouvelle Angleterre. Il est certain que d'autres alliances de ce type se sont produites par le passé.

Le contact initial entre les deux espèces est souvent accidentel, quoique les exemples d'humains cherchant activement à les rencontrer, comme le fit Obed Marsh à Innsmouth, ne soient pas rares. La plupart des Profonds ne sont pas habitués aux hommes et, étant d'un naturel méfiant, sont difficiles à approcher. Ceux qui ont déjà traité avec les humains tendent à se montrer plus agressifs.

Les premiers contacts se limitent à de simples échanges, les Profonds proposant leurs bijoux uniques en or mou contre de simples objets de verre et de caoutchouc. Bien que la réalisation et le soin porté à la fabrication de leurs bijoux



en fassent des objets de prix, le métal, extrait en grande quantité, n'a pas de valeur particulière à leurs yeux. Le verre, le caoutchouc et le plastique, fabriqués grâce à la chaleur et aux machines, sont uniques selon leur expérience et hautement appréciés.

Les contacts prolongés avec les hommes éveillent inévitablement chez les Profonds des pulsions profondément enfouies, qui, le plus souvent, ne sont pas sans conséquences désastreuses pour la communauté humaine. Leur instinct de survie, longtemps réprimé, resurgit et ils se mettent à rêver de développement, d'expansion et de domination. Ces pulsions se manifestent d'abord par un désir de "posséder" des humains : ils en réclament pour des sacrifices et, en contrepartie, promettent de révéler des secrets magiques et autres mystères. Les populations primitives acceptent souvent ces exigences avec une incroyable rapidité, car elles considèrent comme un marché équitable la perte occasionnelle d'un membre de la tribu en échange de la sécurité et de la prospérité que les Profonds leur apportent. Le fait que les primitifs les considèrent généralement comme des dieux leur facilite d'ailleurs la tâche. D'un autre côté, les gens plus civilisés convoitent autant leur or que leurs capacités magiques et leur supposée immortalité. Les sacrifices humains sont alors effectués secrètement, sans attirer l'attention du reste de la communauté.

Comprenant que pour atteindre leur rêve de domination, il leur fallait se reproduire et se développer, les Profonds se sont rapidement mis à en exiger plus. Leurs propres femelles étant peu enclines à s'accoupler et à nourrir leur progéniture, ils prirent la décision rationnelle de procéder à des croisements avec les humains, lesquels pouvaient facilement y être contraints une fois atteint un groupe suffisant de Profonds décidés à agir. Le plus souvent, les humains en nombre inférieur sont forcés de capituler.

Les deux espèces sont compatibles, l'hybride produit ayant généralement une apparence humaine à la naissance, mais se transformant, au fil des ans, en vrai Profond qui finit par retourner à la mer. Chez certains hybrides, la transformation ne va pas jusqu'au bout ; ils restent figés dans un état intermédiaire entre l'homme et le Profond ; d'autres meurent durant la phase finale, la plus dramatique. Ces croisements entraînent également une augmentation des naissances de mutants. Il fut fait état d'enfants humains couverts d'écailles, de Profonds dotés de queue et autres exemples de mutations effrayantes.

L'existence de ce type de relations avec les Profonds attire inévitablement le courroux du voisinage ; les mécréants humains sont alors massacrés et leurs complices renvoyés dans la mer. De retour dans leurs foyers sous-marins, sans plus de contact avec l'espèce humaine, les Profonds perdent généralement tout intérêt pour leurs projets de domination et retrouvent leur vie normale.

Bien que la répétition régulière des contacts entre les Profonds et les humains et l'hybridation qui en résulte semblent être dues au hasard, certains considèrent la fréquence croissante de ces alliances comme la preuve que les "étoiles seront bientôt en place". Le désir presque inexplicable qu'ont les Profonds de se reproduire avec les habitants de la surface est peut-être la conséquence de forces subtiles qui altèrent notre planète, en vue du retour de Cthulhu.

Les Voormis

Les Voormis forment une espèce de créatures intelligentes souvent considérées comme les pré-humains à fourrure d'Hyperborée. Bien avant l'apparition des hommes, ils régnaient en maître sur le Groenland qui était, à l'époque, chaud et verdoyant, et servaient le dieu-crapaud, Tsathoggua. Leurs cités étaient en pierre et en stuc, de style pueblo et dépassaient rarement les trois étages. Leur civilisation dura des millénaires, mais le début des périodes glaciaires les obligea à revenir à un mode de vie plus primitif, plus tribal.

Quand les hommes vinrent sur leur terre, ils rencontrèrent les simples Voormis avec lesquels ils firent du troc de marchandises. Plus tard, lorsqu'ils entreprirent de coloniser le sud de l'île, ils apportèrent avec eux le culte de Cthulhu et d'autres dieux inconnus des êtres à fourrure. Les communautés connurent inévitablement des conflits, souvent attisés par les prêtres respectifs de Tsathoggua et de Cthulhu, des rivaux spontanés se considérant mutuellement avec peur et suspicion.

Bien qu'étant des combattants braves et vaillants, les Voormis ne faisaient pas le poids devant les envahisseurs. Les armes de bronze et les tactiques militaires, telles que l'utilisation de phalanges, eurent rapidement raison d'eux dans les plaines et les vallées où ils vivaient depuis toujours. Les humains marchèrent sur leurs villages et massacrèrent tous ceux qu'ils trouvaient, y compris les femmes et les enfants. Les survivants fuirent dans les montagnes où, malgré les efforts incessants de leurs ennemis pour les anéantir, ils survécurent. Les humains victorieux baptisèrent cette terre Hyperborée et prirent le nom d'Hyperboréens ; ils élevèrent de grandes cités sur les ruines calcinées des modestes villages.

Pendant des siècles, les Voormis habitèrent dans diverses parties de la montagne, s'acclimatant lentement aux conditions impitoyables. Les sages des tribus veillèrent à perpétrer les légendes de Tsathoggua, mais jamais plus ce peuple n'érigea de temples en obsidienne noire en son honneur. La race évolua progressivement pour s'adapter à l'environnement, développant des fourrures plus épaisses pour se protéger du froid, des mâchoires et des dents plus puissantes pour broyer les racines et les plantes fibreuses qui constituaient l'essentiel de leur alimentation.

L'arrivée des grandes périodes glaciaires chassa les Voormis hors des montagnes vers le sud, à la recherche de climats plus chauds. Bien que les Hyperboréens en abattirent beaucoup, deux exodes importants eurent lieu. Un groupe partit vers l'ouest et franchit la bande de terre qui menait en Amérique du Nord. L'autre trouva une route vers l'est, traversant lentement l'Europe septentrionale pour aller s'installer dans les hautes montagnes de l'Himalaya. Les deux groupes ont survécu jusqu'à aujourd'hui, donnant naissance aux légendes des sasquatch dans l'hémisphère occidentale et des yétis dans l'est.

Les Voormis occidentaux

Surnommés sasquatch par les Indiens et plus populairement connus sous le nom de Bigfoot, les Voormis occidentaux



s'installèrent principalement en Colombie britannique et dans certaines parties du Yukon, mais on en a repéré jusque dans le Montana et dans d'autres régions des États-Unis. Ces apparitions plus méridionales ne concernent peut-être que des individus isolés ou de petites familles que la civilisation envahissante a séparé des tribus importantes installées plus au nord.

Les Voormis occidentaux modernes sont un peu plus gros que leurs ancêtres, les plus grands mâles pouvant atteindre une hauteur de 2,10 mètres et un poids de 175 kilos ou plus. Leur fourrure est épaisse et hirsute, de couleur foncée avec des reflets rouge orangé. Ils vivent en petites tribus et se nourrissent de racines, de baies, d'insectes et de petits animaux. Leur technologie primitive se limite aux haches de pierre et aux gourdins.

Il est certain que quelques tribus ont appris le secret du feu, sans doute en observant les humains ou auprès de ceux qu'elles ont capturés. En principe, les sasquatch n'attaquent pas les hommes à moins d'être provoqués.

Leur société est primitive et ressemble, en bien des manières, à la société tribale des chimpanzés. Ils aménagent des endroits pour dormir, de préférence dans des grottes. Leur langage comprend divers grognements, aboiements et grondements, auxquels vient parfois se mêler un mot venu de leur passé.

Les Voormis occidentaux semblent avoir perdu tout intérêt pour le culte de Tsathoggua. Ils exécutent des rituels et des cérémonies afin d'apaiser Ithaqua, qu'ils associent au temps d'hiver, aux tempêtes, à la neige et la glace. Avec l'augmentation de la présence humaine dans leurs vallées et leurs montagnes autrefois isolées, les sasquatchs risquent d'être découverts, voire exterminés. Il paraîtrait que des membres de l'U.S. Park Service, travaillant en association avec les autorités canadiennes, protègent ces créatures dans des réserves secrètes.

SASQUATCH, MÂLE ADULTE

FOR 4D6 +6	CON 4D6	TAI 4D6 +6
INT 2D6 +3	POU 3D6	DEX 3D6

Armes : Poing 65 %, 1D3 + bd ; Lutte 75 ; Hache de pierre 70 %, 1D10 + bd.

Compétences : Discrétion 55 %, Écouter 65 %, Grimper 80 %, Lancer 50 %, Sauter 55 %, Se Cacher 55 %, Suivre une Piste 60 %, Trouver Objet Caché 55 %.

Les Voormis orientaux

Les Voormis orientaux émigrèrent dans l'Europe septentrionale et rejoignirent les steppes de Russie puis les montagnes de l'Asie Centrale. De petites tribus habitent maintenant aux alentours de l'Everest. Les sherpas les connaissent depuis des siècles et les appellent “yétis”. Les moines tibétains en conservent des reliques — scalps, peaux et autres objets — dans leurs temples et les révèrent.

Les Voormis orientaux ne sont pas aussi imposants que leurs cousins occidentaux, quoique les mâles atteignent souvent 150 kilos. Leur pelage jaune pâle, presque blanc, est adapté à leur environnement de neige perpétuelle. Ils sont plus sauvages, se laissent rarement voir et tentent généralement de capturer ou de tuer les humains qu'ils repèrent en train de les observer.

On pense que les Voormis orientaux ont réussi à sauvegarder l'essentiel de leur histoire et de leur civilisation passée. Le culte de Tsathoggua est actif et la présence, non confirmée, d'au moins un temple carré en obsidienne a été signalée dans les parties les plus inaccessibles de la montagne. Bien qu'ils soient parfaitement adaptés à leur environnement, il est dit que les yétis se parent de robes et de bijoux quand ils accomplissent certaines cérémonies en l'honneur de Tsathoggua. Si les Voormis occidentaux semblent avoir presque tout oublié de ce qu'ils savaient autrefois, leurs frères orientaux ont conservé tout leur savoir sur les dieux, la magie et la technologie. Bien que parfaitement adapté au froid, ils se servent du feu pour s'éclairer, lors des cérémonies et pour faire cuire leur nourriture.

Rien ne vient le confirmer, mais les Voormis orientaux auraient établi des liens avec les Fungi de Yuggoth, dont la colonie principale se trouve dans la même région. Les textes anciens confondent souvent les Voormis et les Fungi, les qualifiant tous deux “d'abominables hommes des neiges” dans des contextes qui empêchent souvent de déterminer de qui il s'agit. Il est presque certain que les yétis et les Fungi sont conscients de leur présence réciproque.

YÉTI, MÂLE ADULTE

FOR 3D6 +6	CON 3D6	TAI 3D6 +6
INT 3D6 +3	POU 3D6	DEX 3D6 +2

Armes : Poing 65 %, 1D3 + bd ; Lutte 75 %.

Compétences : Discrétion 75 %, Écouter 75 %, Grimper 90 %, Sauter 75 %, Se Cacher 85 %, Suivre une Piste 80 %, Trouver Objet Caché 85 %.

Sortilèges : *Contacter Tsathoggua* et éventuellement d'autres.





Lieux mystérieux

Enveloppés de légendes, masqués par les informations erronées et la désinformation, les lieux mystérieux et exotiques qui suivent sont tous cités dans les livres du Mythe, les histoires oubliées et les légendes humaines du monde entier.

Atlantide

L'Atlantide est la seule civilisation disparue pour laquelle nous disposons d'archives historiques. Platon, dans son *Timée* ou dans le *Critias* inachevé, nous donne la meilleure description de cette terre légendaire. Il avait apparemment un autre livre en préparation, *Hermocrates*, qu'il n'a jamais pu écrire. Il affirmait connaître ce pays grâce aux documents laissés par un ancêtre nommé Critias ; ce dernier disait les détenir de Solon, lequel avait entendu parler de cette histoire lors d'une visite en Égypte au 7ème siècle av. J.C. Selon les Égyptiens, vers 9600 av. J.C., les Atlantes livrèrent une grande guerre à la fois à l'Égypte et à la Grèce. Repoussés par les Athéniens, ils furent chassés au-delà des Colonnes d'Hercules (le détroit de Gibraltar), lorsqu'un brusque cataclysme engloutit leur continent sous les vagues, en moins d'un jour et d'une nuit.

Le récit de Platon a longtemps été le sujet de discussions, diverses explications ayant été proposées pour tenter d'en avoir une approche rationnelle. Bien que, d'après les premières descriptions, l'Atlantide fût un vaste continent recouvrant presque entièrement l'Atlantique (un autre continent, situé au-delà, pouvant être l'Amérique du Nord ou du Sud, était également mentionné), certains ont suggéré que ce n'était qu'une grande île de cet océan, située à l'ouest de l'entrée de la Méditerranée. D'autres théories ultérieures ont attribué cette légende à l'explosion de Thira, dans la mer Égée, laquelle a entraîné la disparition de la culture minoenne. La théorie la plus récente a tenté de prouver qu'il s'agissait simplement d'une nouvelle façon de raconter l'essor et la chute de l'ancienne Troie. La découverte, en 1918, de ruines architecturales en marbre, vers 20° de latitude nord et 35° de longitude ouest, et la présence de ruines sous-marines similaires autour des Bahamas semblent confirmer la théorie du continent. De plus, depuis les années 60, les Russes ont procédé à de multiples excavations sous-marines au large de Cuba.

L'engloutissement de l'Atlantide

La légende de l'engloutissement en un jour et une nuit n'a rien de vrai ; la destruction du continent a été progressive et s'est étalée sur plusieurs siècles. Le premier grand cataclysme le divisa en deux, créant deux îles qui subsistèrent assez longtemps mais qui étaient néanmoins condamnées. L'île occidentale fut la première à disparaître, le deuxième bloc, Poseidonis (ou Ruta), situé juste derrière les Colonnes d'Hercule, connut le même sort des années plus tard. Le destin tragique de l'Atlantide a été diversement attribué à un châtiment divin, à une catastrophe technologique et à des forces tectoniques naturelles. Les souvenirs partiels qu'a laissé ce continent perdu sont peut-être à l'origine des légendes sur le Jardin d'Éden et sur le grand déluge que l'on retrouve un peu partout.

Il est certain que des forces tectoniques ont contribué au désastre, mais les Atlantes étaient de grands savants et de grands magiciens, et des théories récentes suggèrent qu'une explosion nucléaire accidentelle dans une des installations du pays entraîna ce cataclysme. Selon les Égyptiens et les Grecs, la fierté des Atlantes provoqua la colère de Zeus qui les punit en détruisant leur pays.

L'histoire

La version grecque de l'histoire de l'Atlantide lui attribue une origine divine, descendant de Poséidon par l'intermédiaire d'Atlas. Bien que Poséidon fût sans aucun doute le dieu protecteur du continent durant son histoire, l'Atlantide, plus que toutes les autres civilisations préhistoriques connues, comptait une profusion de religions, de croyances et de cultes, tous plus sombres les uns que les autres. Des temples dédiés à des dieux qui nous sont connus et à d'autres oubliés depuis longtemps bordaient les rues des cités. Les sacrifices humains étaient fréquents et approuvés par l'État, les criminels et les prisonniers de guerre fournissant la matière première, la loi interdisant l'enlèvement ou le sacrifice de citoyens ou même d'esclaves, dans presque toutes les circonstances.

Selon la légende, les souverains furent éliminés par les pouvoirs de la magie noire, ce qui entraîna la condamnation du continent. Il est certain qu'un jour les Atlantes entrèrent en possession du Trapézohédron Rutilant et que le déclin de leur civilisation date de cette époque.

L'Atlantide aurait transmis une bonne partie de son savoir à l'ancien monde environnant. L'Égypte, la Phénicie et bien d'autres sont redevables à la science et à la magie de ce continent. Les éventuelles connexions entre les Atlantes et les Mayas et les Aztèques du Mexique sont maintenant l'objet de discussions. D'après les comparaisons, les hiéroglyphes de ces dernières cultures sont plus apparentés aux antiques hiéroglyphes Naacal de Mu.

Les colonies de réfugiés

Pendant longtemps, la possible installation de réfugiés atlantes dans d'autres parties du monde a donné lieu à de nombreuses spéculations. Stonehenge et les autres cercles mystiques d'Angleterre seraient basés sur leur science. Certains considèrent les nomades Touareg du Sahara comme leurs descendants, et les grandes ruines de pierre qui se dresseraient quelque part dans la région du Hoggar balayée par le vent proviennent, peut-être, d'une de leurs colonies. Les terres proches de la mer Égée comportent des témoignages de leur culture. Les similitudes entre l'ancien langage Senzar de l'Atlantide et l'indéchiffrable Linéaire A, attribué aux anciens Minoens, sont trop flagrantes pour être ignorées.

G'harne

G'harne est une cité mystérieuse, située dans le désert d'Afrique du Nord. Peu d'hommes ont eu la chance de la voir, le dernier étant sir Wendy-Smith dont l'expédition, partie à la recherche de ce lieu, connut une fin tragique.

Il n'en reste pas grand-chose, en dehors de quelques portions de murs cyclopéens. Des traces de hiéroglyphes désignent comme fondateur la race crinoïde des Choses Très Anciennes. Les Chthoniens ont ensuite occupé cette région de manière durable, dont peut-être Shudde M'ell en personne. Les desseins de ces derniers sont inconnus, mais d'après certaines hypothèses, Shudde M'ell, comme Ghatanothoa dans l'antique Mu et Rhan-Tegoth en Alaska, était prisonnier des Choses Très Anciennes. Le temps et la décrépitude finirent par libérer la grande créature en forme de ver confinée dans les voûtes souterraines et elle put alors répandre sa race.

G'harne aurait servi de refuge à la famille de Nephren-Ka après sa fuite d'Égypte. Des légendes affirment que les Chthoniens protégèrent la famille, mais quelques indices donnent à penser, qu'en fait, la tribu dégénérée aurait apaisé les monstres en leur sacrifiant ses propres membres.

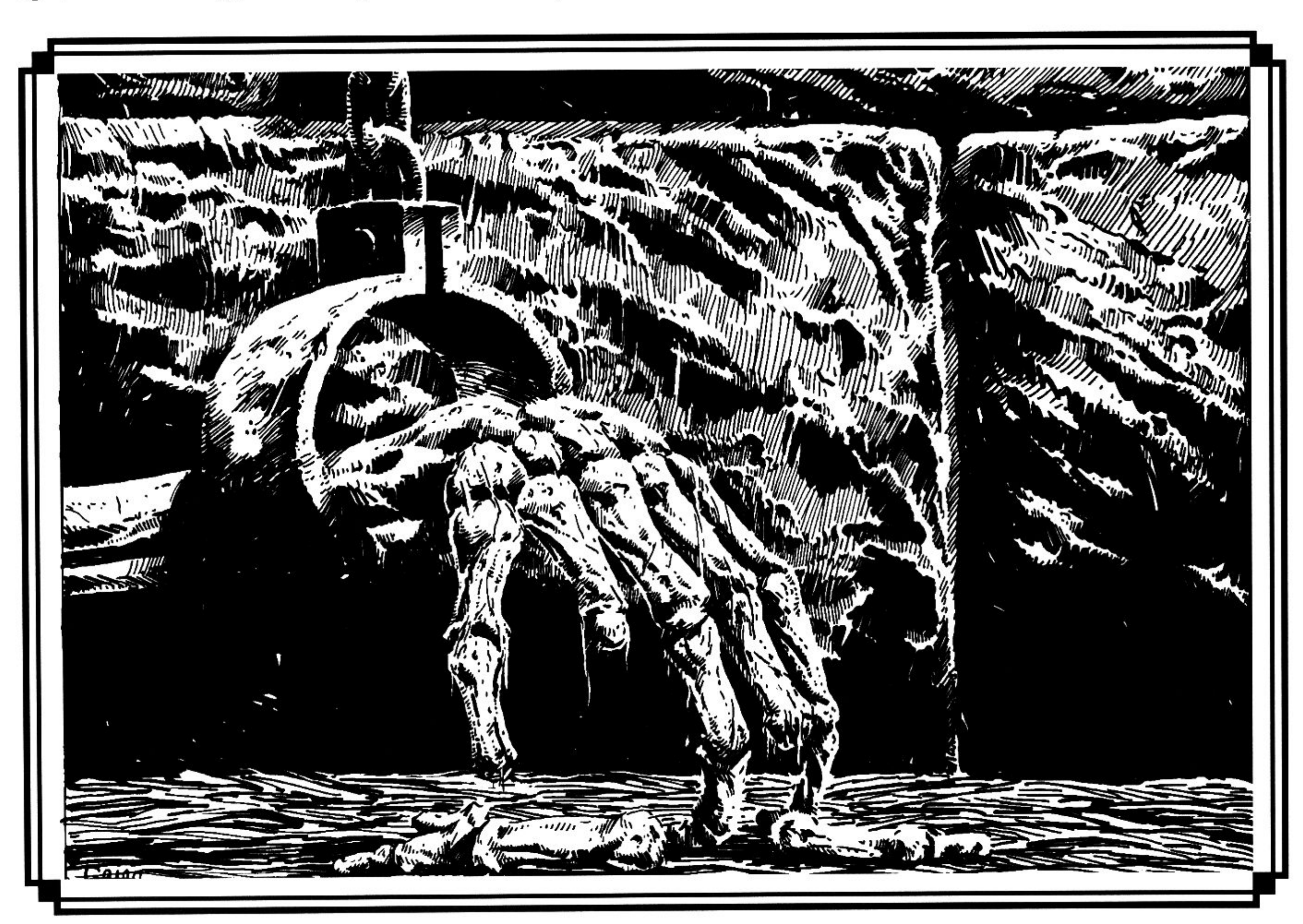
Hyperborée

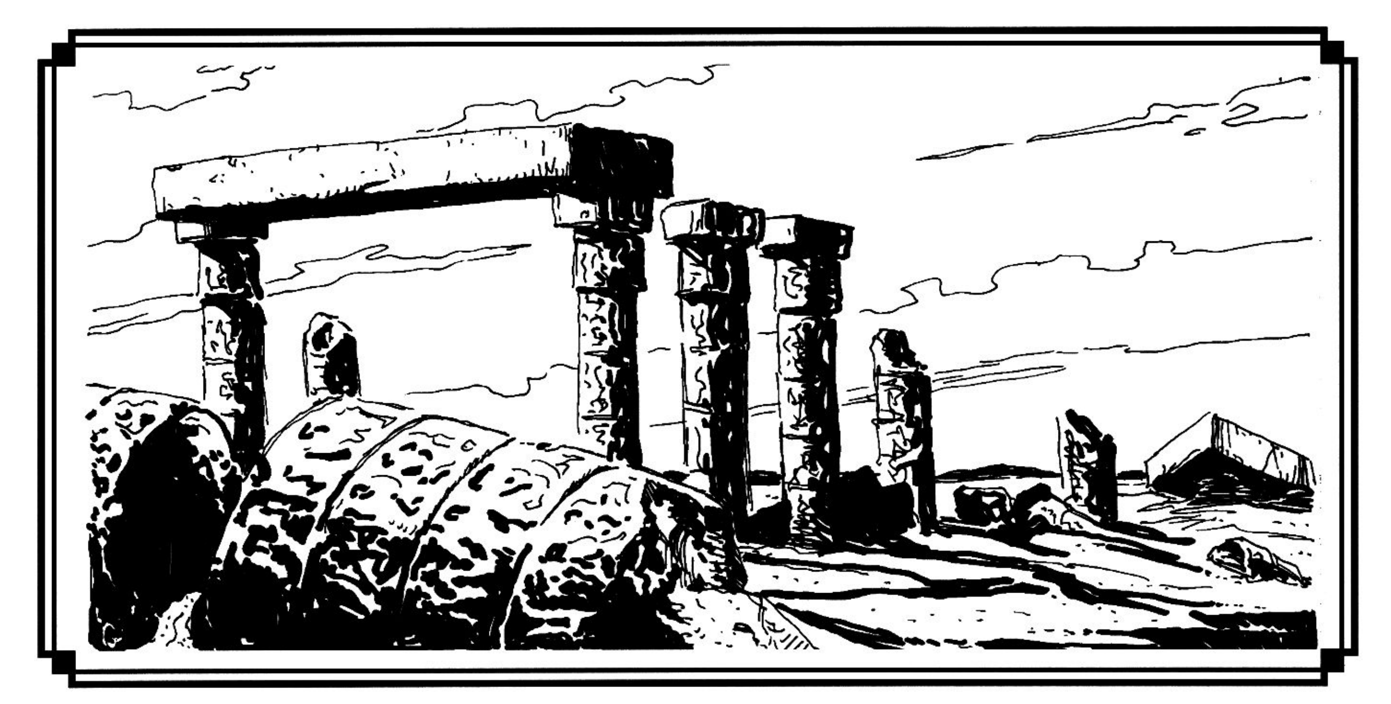
Les Hyperboréens étaient connus des Grecs, qui les décrivaient venant rendre hommage à l'Oracle de Délos. Leur disparition s'est pourtant certainement produite bien avant cette époque et les Grecs n'avaient sans doute vu que de simples descendants de cette civilisation. Les Grecs font allusion à un pays au "nord de l'Asie", ce qui le place bien loin du Groenland, qui, est-on certain, était le véritable site de l'Hyperborée. La tradition situe la chute de cette civilisation environ 750 000 ans av. auj., mais ce n'est qu'une légende, et elle s'est très probablement produite des milliers d'années plus tard. Celle de Lomar daterait d'il y a approximativement 26 000 ans et, de l'avis général, l'essor de l'Hyperborée est postérieur à celui de Lomar.

La grande île du nord a été soumise à de nombreux changements de climat allant du tempéré à la glaciation permanente. A cause de ce cycle continu, les colonies et les civilisations florissantes qui se sont succédées ont toutes été anéanties par l'arrivée d'un froid extrême. La dernière à avoir vécu cette expérience semble être la colonie viking établie au Groenland au cours du 10ème siècle. Le climat, au départ chaud et habitable, s'est progressivement transformé jusqu'à ce que la terre soit gelée. Isolés et abandonnés, les occupants étaient condamnés à disparaître.

L'histoire de l'Hyperborée

Les Voormis, ces pré-humains à fourrure, furent les premiers occupants de cette région. Ces fidèles de Tsathoggua





bâtirent une grande civilisation condamnée à subir les températures glaciaires et les glaciers. Les temples carrés d'obsidienne qui, dit-on, existent encore au Groenland sont les seules traces de leur nation.

Les premiers humains qui atteignirent le Groenland découvrirent ses habitants qui menaient une existence primitive de nomade. Ils les repoussèrent sans peine dans les montagnes, s'emparèrent des meilleures terres et établirent les fondations de la civilisation hyperboréenne. Leur première capitale, Commoriom, représentait tous les aboutissements de cette nation. Tout le monde pratiquait la magie ; les écrits et les connaissances magiques du plus grand de tous, Eibon, nous sont parvenus grâce au *Livre d'Eibon*, à qui nous devons également l'essentiel de ce que nous savons de l'histoire de l'Hyperborée et de sa culture.

L'écriture était composée de hiéroglyphes connus sous le nom de Tsath-yo. Les traductions se sont avérées jusque-là problématiques et les quelques résultats obtenus ont provoqué de vives discussions entre les experts. Les Hyperboréens révéraient un panthéon de dieux, inconnus pour la plupart, parmi lesquels figurait Yhoundeh, le dieu renne. Les références à Cthulhu sont suffisamment fréquentes pour affirmer qu'un culte assez important lui était consacré. La plupart des gens avaient oublié depuis longtemps Tsathoggua, le dieu des Voormis, mais comme ses temples se dressaient encore, une partie de la population l'adopta comme divinité protectrice, dont, entre autres, Eibon.

L'Hyperborée exista pendant des millénaires, mais le grand froid finit par revenir et les glaciers redescendirent des montagnes. La grande cité de Commoriom fut abandonnée, la capitale déplacée vers le sud, dans la ville d'Uzuldaroum. Puis la zone glaciaire recouvrit toute l'île, mettant fin à cette civilisation. Quelques descendants — des adeptes de Cthulhu — ont peut-être survécu au Groenland, menant le même genre de vie que les Esquimaux, tout en étant de souche complètement différente.

Avant la disparition de leur terre natale, les Hyperboréens auraient établi de nombreuses colonies. L'une d'elles se serait développée sur le "continent occidental", dans la région maintenant occupée par Dunwich, Massachusetts. Selon les Grecs, certains vivaient au nord de l'Asie Mineure. D'autres sources affirment avoir trouvé des traces de leur culture en Écosse.

Irem

Les légendes et les mythes masquent la véritable nature d'Irem, également connue comme la Cité des Colonnes. Elle est citée dans *Les Mille et Une Nuits*, mais la description qui en est fournie est totalement fantaisiste. A l'image de Sodome et Gomorrhe, Irem aurait été détruite à cause de sa perversité. On pense maintenant que sa légende est basée sur l'histoire de la ville d'Ubar, un grand carrefour commercial dont l'emplacement avait été oublié pendant des siècles, et dont des archéologues ont retrouvé les ruines dans la deuxième moitié du 20ème siècle. L'étude préliminaire montre que la ville, victime d'un grand cataclysme, en s'effondrant sur elle-même s'est écroulée dans les cavernes de calcaire sur lesquelles elle était bâtie. Les premiers témoignages, indiquant que les cavernes étaient en réalité des repaires et des tunnels, ont été depuis vigoureusement réfutés par le porte-parole de l'expédition et ancien explorateur polaire sir Ranulph Twisleton-Wykeham Fiennes.

Shamballah

Bien qu'Ubar n'existe plus depuis longtemps, certains ont établi un lien entre ce site et l'hypothétique cité de Shamballah que, selon les mythes, les Lémuriens construisirent il y a cinquante millions d'années. On prétend qu'elle se dresse encore, derrière ses murs de force psychique qui la rendent inaccessible. Irem a également été identifiée comme le "cœur" du culte de Cthulhu.

Il est possible qu'il existe dans ces ruines des passages et des manières de pénétrer dans d'autres dimensions. Le site dispose peut-être de portes naturelles menant vers d'autres mondes, certains où Shamballah existe toujours, d'autres où les chefs immortels du culte de Cthulhu exercent leurs énigmatiques activités. C'est un domaine où l'on ne peut que spéculer.

Kadath dans le désert glacé

Le mont Kadath est mentionné dans les mythologies comme dans les chroniques anciennes, et nombreux sont ceux qui l'invoquent durant leurs rituels impies. Les recherches les plus récentes indiquent que le mont Kadath se serait dressé sur la zone devenue l'Antarctique, près du pôle Sud, malgré les affirmations contraires. Selon les archives des Choses Très

Anciennes, cette montagne gigantesque a jailli il y a environ 150 millions d'années, au milieu d'une terre qui aurait été la première à s'élever au-dessus des eaux primordiales. Avant même l'apparition de la montagne, les Choses Très Anciennes affirmaient que les villes construites à cet endroit s'écroulaient plus vite qu'elles n'auraient dû, ou étaient retrouvées brusquement désertées, sans qu'aucune explication n'éclaircisse le phénomène.

Après le soulèvement de la montagne, aucune de ces créatures ne se rendit plus dans la région concernée, quoiqu'à la fin de leur civilisation, dans leur période de décadence, elles fussent nombreuses à prier les sommets élevés. Parfois des *choses* que les crinoïdes préféraient ne pas décrire étaient emportées en bas de ces montagnes.

La vision de Miskatonic

L'expédition Miskatonic-Antarctique du début des années 30 affirma d'abord avoir aperçu une montagne gigantesque, similaire à celle décrite dans le *Necronomicon*, ainsi que des éclairs spectaculaires et des rayons irradiants de lumière bleuâtre. L'équipe réfuta par la suite ces affirmations, expliquant qu'il s'agissait de mirages créés par l'atmosphère polaire. Nul ne découvrit en effet jamais de sommets de la hauteur indiquée — 12 000 à 15 000 mètres — sur ce continent, bien que l'équipe ait initialement donné une estimation de leur position d'une précision surprenante : de 77° de latitude Sud et 70° de longitude Est à 70° de latitude Sud et 100° de longitude Est.

La Kadath des rêves

Durant toute l'histoire de l'humanité, des individus particulièrement sensibles, peut-être inspirés par leur propre curiosité sur les anciennes légendes, ont signalé avoir rêvé de Kadath et du Plateau de Leng qui lui est rattaché. Les descriptions sont manifestement symboliques et allégoriques, mais stupéfiantes par leurs références constantes à des lieux, des gens et des objets. Le concept de Kadath occupe la place centrale des rêves, il est décrit comme un lieu où est rassemblé un grand savoir, mais interdit à l'homme. De nombreuses personnes ont raconté leur visite d'un monastère de pierre, gardé par un prêtre au visage voilé d'un morceau de soie jaune qui leur révèle des secrets merveilleux invariablement oubliés au réveil.

Kadath en théorie

Il paraît évident que Kadath n'est pas vraiment de cette planète et qu'il existe, peut-être, dans d'autres dimensions. Le *Necronomicon* contient des références énigmatiques sur une "cité entre les pôles" qui pourraient concerner un Kadath qui n'apparaît dans notre monde qu'à certaines périodes. Si cette hypothèse est fondée, Kadath est peut-être la forteresse des énigmatiques Grands Anciens que l'Arabe a décrit — des êtres d'un autre monde, invisibles, hostiles envers l'homme.

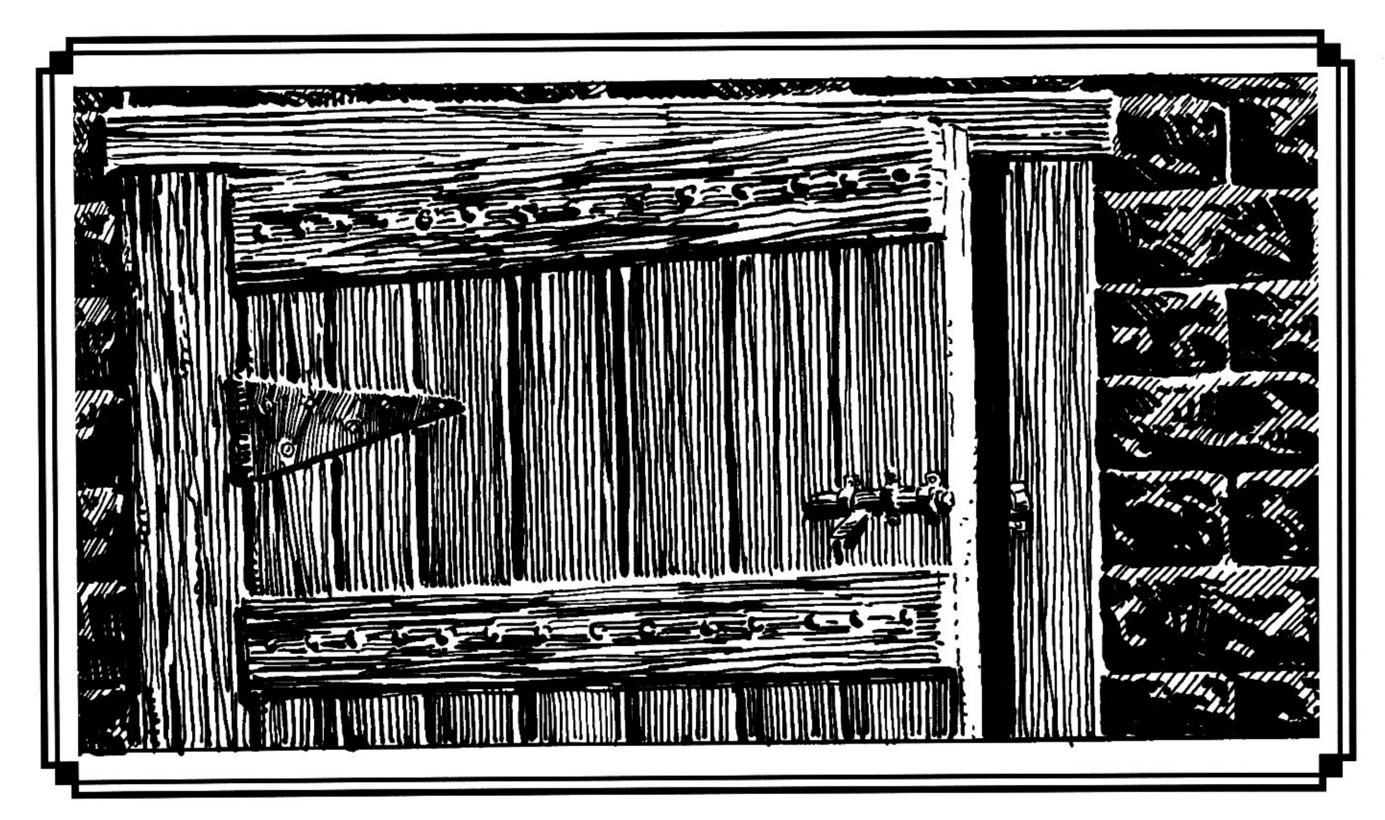
Le Plateau de Leng

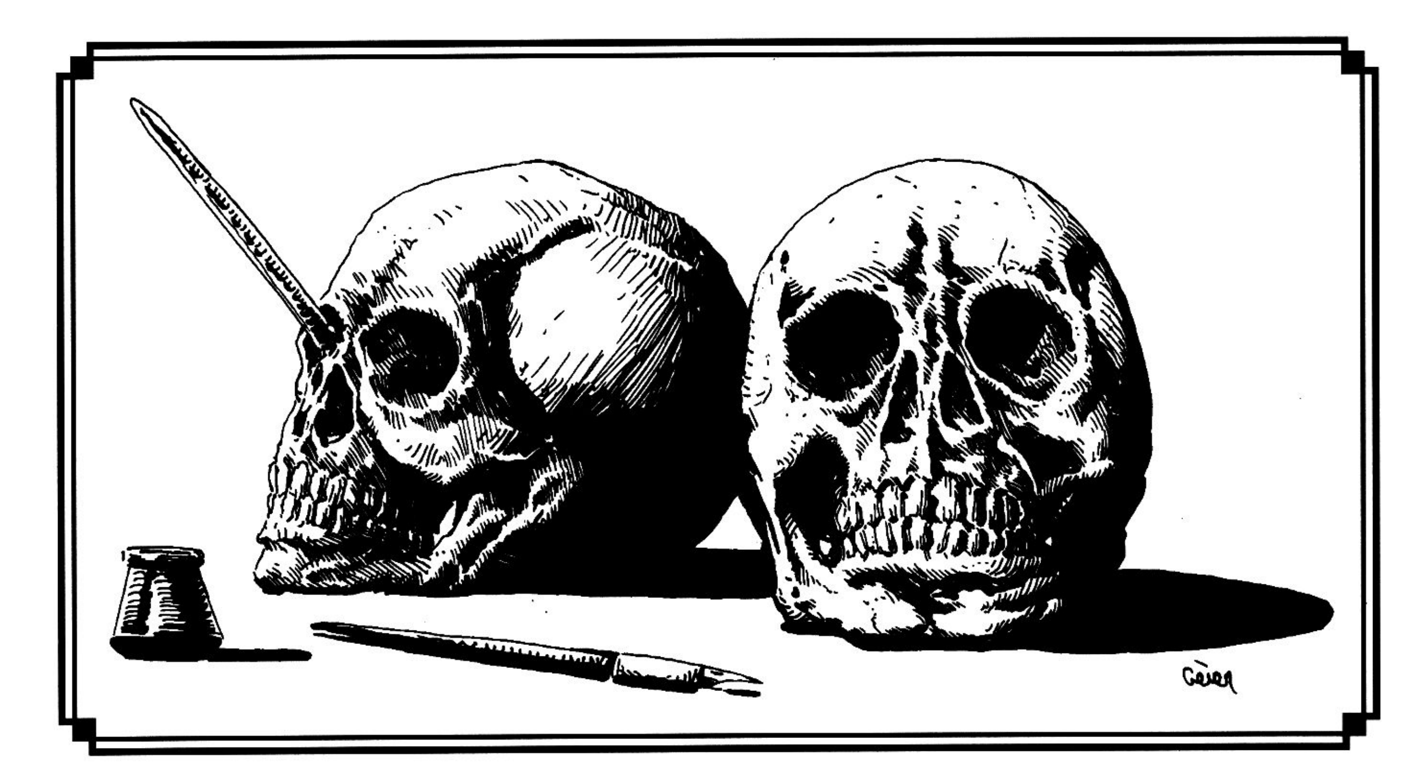
Bien que dans un passage du début du *Necronomicon*, l'Arabe situe le "culte de Leng dévoreur de corps en Asie Centrale", les allusions suivantes ne laissent aucun doute sur la position beaucoup plus au sud de ce site très ancien. Des indices relevés par l'expédition Miskatonic-Antarctique ont permis d'identifier le Leng historique comme l'une des cités des Choses Très Anciennes, Yian-Ho. Leng apparaît souvent lors des rêves sur Kadath — généralement sous forme symbolique.

K'n-Yan

Le monde souterrain de K'n-Yan, à l'éclairage bleu, est au moins aussi ancien que l'Atlantide, Mu et la Lémurie. Ses archives font, en effet, références aux destructions de tous ces mondes. Ses habitants, bien qu'humains, se sont depuis longtemps isolés du reste du monde ; ils s'aventurent rarement à la surface et empêchent les étrangers qui pénètrent par hasard dans leur royaume d'en repartir. Ils ont ainsi si bien maintenu le secret de leur existence que peu de textes parlent d'eux et que même von Junzt les considère comme un mythe.

La taille de leur monde souterrain est inconnue, mais il est certainement très étendu, peut-être presque aussi vaste que le continent nord-américain sous lequel il est bâti. Il possède une entrée quelque part dans le Comté de Caddo, dans l'État





d'Oklahoma, qui n'est certainement pas unique. Malgré les nombreuses adaptations de la population à son environnement, les réserves d'air frais doivent être régulièrement renouvelées. K'n-Yan est éclairé par une lueur bleue, une forme de radiation qui imprègne le monde souterrain.

Ses habitants sont convaincus que ceux qui vivent à la surface sont corrompus ou pollués par des forces extérieures. Les légendes sur les relations de ces derniers avec les "diables de l'espace" sont sans doute une interprétation des interférences prolongées des Mi-Go dans le développement humain. Les gens de K'n-Yan se croient épargnés par cette influence. D'après leurs légendes, leurs ancêtres seraient même nés sur une autre planète et n'auraient aucun lien avec les humains, et c'est leur dieu à tête de pieuvre, Tulu, qui les aurait amenés en ce lieu. Il est toutefois certain qu'ils sont autant humains que nous et que leurs légendes ne sont rien de plus que de la propagande raciste. Leurs croyances sont cependant exactes sur un point : les Mi-Go ne les ont pas modifiés, ce qui leur a permis de développer des talents innés que les gens de la surface ignorent ou dont ils n'ont qu'une vague idée.

Bien que cette race ait presque toujours vécu sous terre, il lui est arrivé de construire des villes à la surface, principalement durant les périodes interglaciaires. Une des plus remarquables se dressait autrefois sur les pentes du mont Kadath.

L'histoire de K'n-Yan

Jadis, la race souterraine formait un peuple remarquable, dont les cités décorées d'or et d'argent sont peut-être à l'origine des légendes sur les cités d'or qui intriguèrent les premiers explorateurs espagnols ayant atteint l'Amérique du Nord. Les savants de K'n-Yan découvrirent très tôt les secrets de l'énergie atomique et développèrent la manipulation génétique grâce à laquelle ils créèrent une espèce étrange de créatures semi-intelligentes qui leur servent encore de monture.

Les gens purent aussi développer leurs pouvoirs psychiques latents, apprenant à communiquer par télépathie, à dématérialiser aussi bien leur propre personne que d'autres objets. Ce sont ces humains immatériels ou semi-immatériels qui, lors de leurs passages dans le monde extérieur, ont donné naissance aux histoires de fantômes ou d'esprits hantant certains lieux. Quelques-uns ont même cultivé la capacité de pénétrer dans leurs propres rêves, établissant une connexion quasi matérielle avec les fantômes et les souvenirs du passé. Mais, par-dessus tout, ce peuple a découvert le secret de l'immortalité. La population actuelle est dans l'ensemble très âgée et la reproduction a atteint un seuil presque nul. Les seuls décès qui se produisent sont le fait d'accidents ou de suicides.

L'inéluctable déclin

L'immortalité a entraîné la décadence. L'ennui est si profond que seules l'ivresse excessive, des orgies gastronomiques et sexuelles et la torture créative des autres humains, de préférence les esclaves, apportent un soulagement. Malgré ces distractions, nombre de ces citoyens immortels choisissent la dissolution volontaire et la mort. Leur intérêt pour les domaines technologiques s'est dissipé. La diminution du volume de la population a entraîné son regroupement, principalement dans la ville de Tsath qui occupe une position centrale ; le reste de leur monde est déserté, les cités tombent en ruine. Les esclaves et les machines se chargent de tout le travail et le précieux métal-Tulu, qui leur sert d'argent, est distribué aux citoyens en quantité suffisante pour les mettre à l'abri du besoin.

Les esclaves, qui n'ont aucun droit, restent parfaitement dociles grâce à des suggestions hypnotiques les transformant en zombies sans aucune volonté. La plupart sont passés par les amphithéâtres où ils sont soumis à des tortures publiques qui les laissent horriblement mutilés, mais grâce à la science et à la magie, ils restent en vie et fonctionnels. Même les corps décapités exécutent leurs tâches, animés par un mélange d'énergie atomique et de suggestions télépathiques. Ces esclaves servent également de nourriture aux *gyaa-yothn*, les montures hybrides et carnivores de K'n-Yan.

Les K'n-Yanniens révèrent les noms d'Azathoth, de Nyarlathotep et de Shub-Niggurath, mais ils adorent par-dessus tout le dieu serpent anthropomorphe, Yig, et le dieu à tête de pieuvre, Tulu (Cthulhu). Le métal-Tulu, un métal d'origine extraterrestre que Tulu lui-même aurait apporté sur la planète, constitue la base de leur économie. Il semble y avoir une source quasi inépuisable de ce métal aux étranges propriétés automagnétiques, cachée quelque part sous la forme d'antiques idoles cyclopéennes provenant d'autres mondes.

L'écriture de K'n-Yan est composée de hiéroglyphes totalement inconnues des linguistes, qui ressemblent beaucoup aux mystérieuses tablettes *rongo rongo* découvertes sur l'île de Pâques. Les caractères sont basés sur les glyphes de R'lyeh, lesquels formeraient le langage que Cthulhu et ses larves auraient apporté sur ce monde et que les Profonds utilisent parfois.

Yoth et N'kai

D'autres mondes encore plus profonds s'étendent en dessous de K'n-Yan. Il y a très longtemps, avant leur décadence, les K'n-Yanniens explorèrent Yoth, illuminé de rouge. Ils y découvrirent les ruines d'une civilisation pré-humaine, des cités abandonnées et d'étranges animaux errants. Les anciens habitants de ce monde étaient visiblement des quadrupèdes, probablement des reptiles. Quelques spécimens d'animaux sauvages furent capturés et croisés avec le bétail mammifère de K'n-Yan, ce qui produisit le *gyaa-yothn*, une créature à large tête, dotée d'une corne unique et carnivore, qui eut ensuite les mêmes fonctions que les chevaux chez nous. Il est difficile de dire si ces bêtes étaient des membres dégénérés de la race qui occupait Yoth ou bien un exemple des nombreuses formes de vie synthétiques que les Yothiens auraient été capables de produire.

Yoth contenait également de nombreuses miniatures représentant le dieu-crapaud Tsathoggua et des manuscrits qui, une fois déchiffrés, décrivaient des temples d'onyx noir qui abritaient ces statuettes. Ces documents indiquaient également l'existence d'un autre monde encore plus profond, N'kai, un lieu étrange où vivaient, dans l'obscurité, des êtres aux sens étranges, adorant, entre autres, Tsathoggua. Les statues du dieu-crapaud seraient originaires de ce monde tout noir. Les K'n-Yanniens emportèrent ces représentations dans leur propre monde et érigèrent des temples appropriés ; rapidement, le culte de Tsathoggua rivalisa avec ceux de Yig et de Tulu. Il est dit qu'une branche du culte finit par transmettre ses croyances à la surface en offrant une de ces statues au peuple de Lomar qui bâtit également un temple approprié en son honneur.

Plus tard, lorsque les K'n-Yanniens explorèrent enfin le sombre abîme de N'kai et qu'ils virent les choses noires qui se glissaient dans les creux de la pierre, ils abolirent le culte et détruisirent les images de pierre à l'aide de rayons désintégrants. Seul le nom de la grande cité de Tsath venait leur rappeler le dieu-crapaud, car elle avait été baptisée ainsi en son honneur. Les excursions suivantes dans le monde de Yoth ne permirent pas de retrouver l'entrée de N'kai ; nombreux sont ceux qui doutent de son existence réelle.

Lémurie

La Lémurie est un continent disparu depuis longtemps, qui se serait trouvé dans l'Océan Indien, s'étendant de la Malaisie au continent africain. Les similitudes entre les plantes et les espèces animales de l'est de l'Afrique, de l'Inde et de la Malaisie et des indications de textes anciens ont conduit à la formulation de cette théorie.

Quelques scientifiques ont désigné la Lémurie comme le berceau de l'humanité. La théosophe Helena Blavatsky postula que ce continent hébergeait la troisième des cinq races humaines disparues. Elle décrivit ses habitants comme des créatures de grande taille, presque dépourvues de cerveau, certaines possédant quatre bras et un œil derrière la tête qui leur accordait une vision psychique. D'après elle, ils communiquaient par télépathie.

Nous ne disposons d'aucune preuve qui établisse l'existence de ce pays, mais dans le *Necronomicon*, al-Azrad affirme que c'est l'endroit où les premiers humains posèrent les yeux sur le Trapézohédron Rutilant.

Lomar

Lomar serait un monde polaire ayant existé avant l'Hyperborée, mais rien n'est moins sûr. Certaines sources affirment que le Grand Froid qui s'est abattu depuis sur le nord a anéanti les deux cultures. Pour d'autres, la chute de Lomar date d'il y a 26 000 ans, quand Polaris était au niveau de pôle, et à un moment beaucoup plus récent que celui traditionnellement donné pour le déclin d'Hyperborée. Lomar ne fait peut-être qu'un avec le mystérieux Polarion mentionné dans les textes hyperboréens. Olathoe, qui comptait de nombreux temples, en était la capitale.

Les légendes sur Lomar sont multiples. Il est dit que les premiers hommes y ont écrit les *Manuscrits Pnakotiques* originaux. Des histoires racontent les batailles des Lomariens contre les Gnophkeh, des cannibales aux bras allongés — lesquels pourraient être, ou pas, des indigènes voormis. Un autre mythe affirme que ce fut le berceau de l'humanité et que, lorsque la Terre surgit de l'eau, les Êtres Ailés vinrent pour transmettre aux hommes le Savoir Ancien. Tsathoggua figurait dans son vaste panthéon ; dans son temple, la population révérait une petite statue le représentant, que les habitants de K'n-Yan lui auraient offerte.

Mu

Le continent de Mu recouvrait une vaste portion du sud-est de l'océan Pacifique. D'après les légendes qui nous sont parvenues, cette civilisation se serait épanouie il y a plus de 200 000 ans, “alors que l'Hyperborée était encore peuplée de Voormis à fourrure”, ce qui, bien sûr, contredit les dates plus anciennes attribuées à l'essor et au déclin de l'Hyperborée. Le même texte indique que Mu a disparu il y a 160 000 ans, les Dieux Très Anciens en colère ayant décidé de châtier ainsi la population. Un autre texte prétend que l'engloutissement de Mu précéda celui de l'Atlantide d'à peine plus d'un millier d'années. Bien que Blavatsky fasse abstraction de l'existence de Mu, d'autres affirment évidemment que c'est le berceau de l'humanité.

Des reliquats de la civilisation muvienne sont dispersés dans tout le Pacifique, comme les mystérieuses statues de l'île de Pâques et les constructions cyclopéennes découvertes sur Nan Matol et Ponape. Les sommets de Mélanésie et de Polynésie sont, peut-être, les derniers morceaux de Mu à dépasser du niveau de la mer. D'après quelques légendes, ses survivants auraient fondé l'Atlantide, mais cette théorie n'a jamais été prouvée. On peut cependant établir des liens précis entre l'ancienne langue Naacal de Mu et les hiéroglyphes jamais décryptés des Mayas du Yucatan.

Archives fragmentaires

L'essentiel de ce que nous savons sur Mu est inscrit sur d'antiques tablettes qui seraient cachées dans un monastère isolé du Tibet ou de l'Inde. Le texte rédigé en Naacal affirme que Mu s'est développé il y a 50 000 ans. La quantité de spécimens de cette langue rend difficile une traduction correcte, mais il faut noter que des symboles similaires au Naacal apparaissent dans les *Manuscrits Pnakotiques*, le *Necronomicon*, le *Livre d'Eibon* et dans les *Cultes Innommables* de von Junzt.

Les Muviens honoraient un grand nombre de dieux, le plus important étant peut-être Shub-Niggurath, révéré sous sa forme symbolisant la fertilité, la Chèvre aux Mille Chevreaux. Un gigantesque temple de cuivre était érigé en son honneur. Ils vénéraient aussi quelques dieux bienveillants envers les hommes, parmi lesquels les méconnus Nug et Yeb, ainsi que Yig, le dieu serpent. Ils auraient utilisé un mystérieux métal jaune qu'ils appelaient *lagh*, un alliage inconnu sans doute apporté par les Choses Très Anciennes. Apparemment, ils n'étaient pas capables de le produire eux-mêmes, mais ils disposaient d'une grande réserve dans les ruines laissées par les extraterrestres en Amérique du Sud.

Découvertes récentes

En 1878, une momie fut retrouvée sur une petite île ayant brusquement surgi en plein Pacifique. Elle était accompagnée d'un petit parchemin conservé dans un tube hermétique en



métal jaune étrange. Le document, une fine membrane blanc bleu, était recouvert de caractères similaires au Naacal. Bien que l'on puisse contester la traduction partielle qui en a été réalisée, il est certain que le texte parle d'un dieu ou d'un monstre, Ghatanothoa, emprisonné dans d'antiques ruines au sommet d'une montagne, Yaddith-Gho. Tous les ans, des sacrifices humains apaisaient la créature et évitaient qu'elle quitte son antre pour tout dévaster. Ceux qui posaient les yeux sur elle étaient condamnés à mourir. Il semblerait que les ruines appartenaient à une cité des Choses Très Anciennes et que Ghatanothoa était une des nombreuses choses que les Antiques Bâtisseurs de Cités préféraient enfermer dans des fosses souterraines.

La Cité Innommable

Les ruines de cette fière cité se trouvent dans la partie prétendument vide du désert du sud de l'Arabie, pas très loin du site d'Irem. De cette ville qui serait plus vieille que Babylone, plus vieille que Memphis et plus vieille que toutes les légendes, il ne reste que quelques morceaux de pierre émergeant du sable. Malgré ces vestiges réduits, il arrive parfois qu'en se déplaçant, les dunes dégagent une entrée qui rejoint les niveaux inférieurs. Dans ces catacombes, des cercueils en verre et en bois poli sont empilés en rangées infinies. Ils abritent les habitants momifiés de la ville. Les esprits troublés de ces créatures mortes depuis une éternité hanteraient encore ces ruines.

Au fil des siècles, la Cité Innommable a régulièrement accueilli des visiteurs, en particulier des gens possédés par des représentants de la Grande Race de Yith. Dans cette liste, on trouve Abd al-Azrad au 8ème siècle et le professeur Peaslee de Miskatonic au début du 20ème siècle. On ne peut qu'émettre des conjectures sur les secrets que recèle ce site.

Le Peuple Reptile

Cette race de quadrupèdes reptiliens est apparue avant les humains et aurait prospéré à l'époque du Deuxième Empire du Peuple Serpent. Ses représentants se rapprochaient plus des lézards, avec un front globuleux et des cornes diaboliques, des mâchoires d'alligators, mais pas de nez. C'étaient des adorateurs de Yig, entre autres dieux, et leur langage était similaire à la langue Aklo des Hommes Serpents. Comme ces derniers, ils faisaient la guerre aux hommes, y compris les bâtisseurs de la proche Irem (peut-être l'ancienne Shamballah).

Bien que leur race soit éteinte depuis des centaines de milliers d'années, ces reptiles ont été soigneusement préservés ; des humains curieux ou un perfide Homme Serpent en quête d'alliés peuvent les ressusciter par des procédés magiques ou scientifiques. C'est dans son *Necronomicon*, qu'al-Azrad dévoile pour la première fois cet étrange couplet qui fait référence à ces créatures :

"N'est pas mort ce qui à jamais dort,
Et au long des ères peut mourir même la mort."

Il se peut également que cette race soit destinée à revivre dans une époque future, "quand les étoiles seront en place".

Caractéristiques		*Moyenne*
FOR	4D6	14
CON	3D6	10-11
TAI	4D6	14
INT	3D6	10-11
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11

Déplacement : 6

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Morsure 50 %, dommages 1D6 + bd ; Masse 40 %, dommages 1D8 + bd.

Armure : 2 points d'écailles.



R'lyeh

C'est la ville cauchemardesque de Cthulhu et de ses larves ; elle gît désormais dans les profondeurs de la partie occidentale de l'océan Pacifique. Selon les divers cultes consacrés à ce Grand Ancien, la date de la catastrophe est extrêmement variable, mais les meilleures indications permettent de la faire remonter à 850 millions d'années. Elle a peut-être été provoquée par le détachement de la lune et son installation en orbite autour de la Terre. Certains affirment que les "diables de l'espace", les Mi-Go, sont responsables du cataclysme, mais il est impossible de trouver des preuves tangibles pour étayer cette hypothèse.

Le continent englouti est d'une très grande taille. Les coordonnées de la tombe de Cthulhu sont approximativement 47°9'de latitude Sud et 126°43'de longitude Ouest. Cette partie du continent est brièvement remonté à la surface au printemps de 1925, laissant apparaître une grotesque cité de pierres cyclopéennes, construite selon des lignes géométriques qui nous sont inconnues. Elle a toutefois disparu sous l'eau au bout de quelques jours.

Il se peut que cette portion de R'lyeh s'élève régulièrement au-dessus de la surface de l'eau au rythme d'un cycle cosmique ou tectonique inconnu, ce qui expliquerait la formation périodique de nouveaux cultes de Cthulhu durant les brèves périodes où l'eau ne filtre pas les rêves que le Grand Ancien envoie.

Valusie

La Valusie est une autre terre préhistorique, dont les seules preuves d'existence qui nous sont parvenues sont des mythes et des légendes. Elle aurait occupé la grande vallée qui s'étendait, autrefois, entre les continents européen et africain alors tout près l'un de l'autre, et qui a depuis été comblée par la Méditerranée. Cette zone aurait subi des inondations régulières dues à la montée et à la baisse du niveau de l'eau en fonction des diverses périodes glaciaires. Ce sont certainement ces fluctuations qui ont donné naissance aux divers mythes concernant le déluge, nombreux dans cette partie du monde.

Le nom de Valusie fut d'abord donné au Deuxième Empire des Hommes Serpents, lequel prospéra après l'extinction des dinosaures. Dans leurs cités de basalte noir, ils avaient atteint un niveau jamais égalé dans le domaine de la sorcellerie ; l'homme leur serait redevable de tout ce qu'il sait actuellement sur les arts magiques et la science. Les Hommes Serpents acquirent leurs connaissances en pillant les cités désertées des Choses Très Anciennes et en étudiant tout ce qu'ils pouvaient comprendre de ce savoir extraterrestre. C'est à Yian-Ho, la dernière cité abandonnée des Choses Très Anciennes, qu'ils découvrirent le redoutable Trapézohédron Rutilant.

Après des dizaines de milliers d'années d'hégémonie, ils furent chassés par la race humaine qui commençait à se développer et livrait une guerre impitoyable aux créatures à sang froid. Il ne nous reste que quelques extraits de légendes sur les hommes qui occupèrent alors la Valusie et sur le destin du Trapézohédron Rutilant. Une des grandes inondations périodiques eut ensuite raison de cette première civilisation humaine. L'Atlantique, durant sa lente montée, finit par franchir les portes de Gibraltar et se déversa sur le territoire, noyant au passage des millions de gens. Comme bien d'autres, la Valusie est souvent qualifiée de "première civilisation humaine".

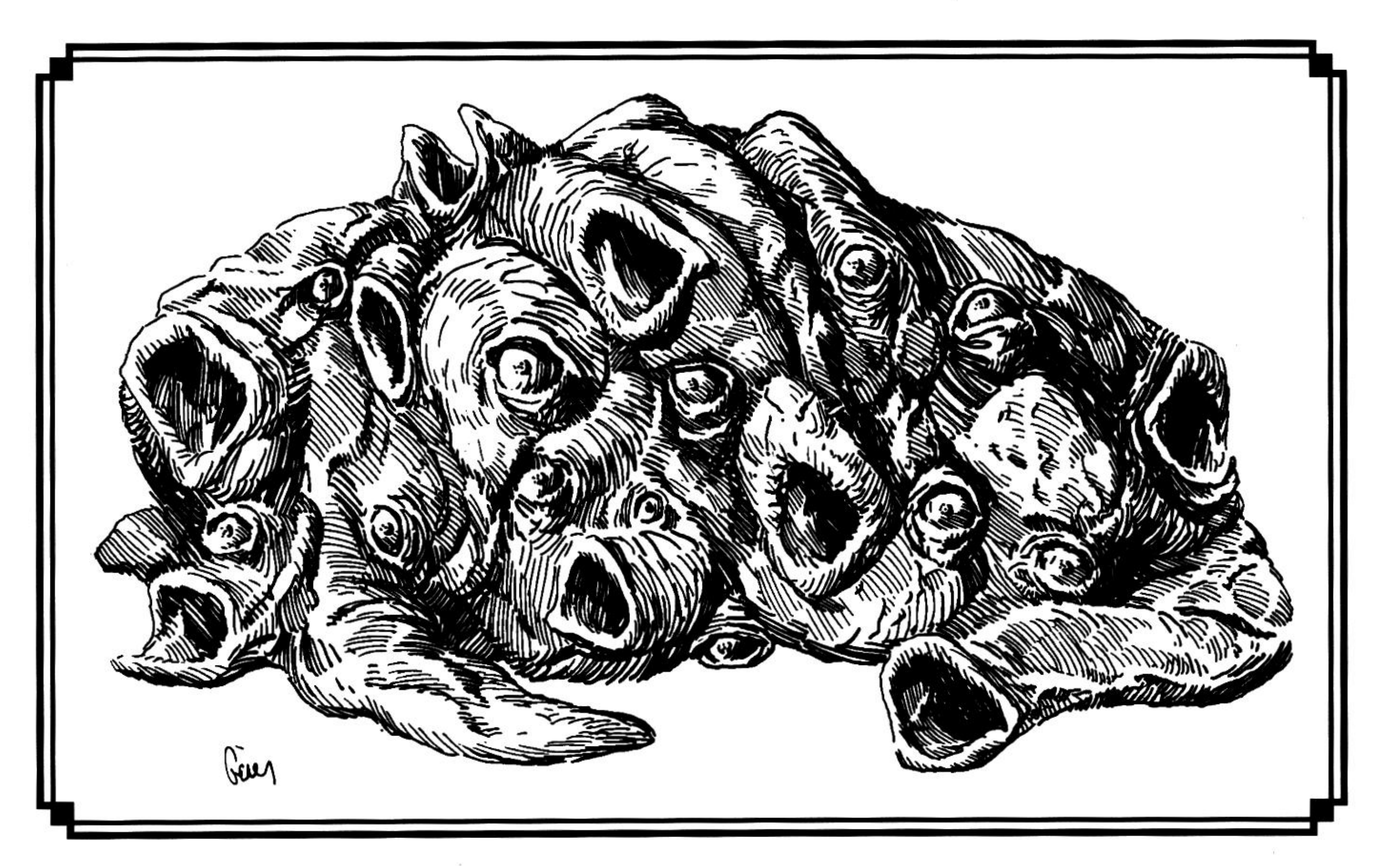
Y'ha-nthlei

Y'ha-nthlei est la grande cité sous-marine des Profonds ; elle est installée près de la côte du nord du Massachusetts, dans une profonde fissure juste après Devil Reef et à moins de deux kilomètres d'Innsmouth. S'étendant sur des kilomètres, c'est un exemple typique de n'importe quelle colonie de Profonds.

Autres cités des Profonds

En dehors de Y'ha-nthlei, les autres villes connues se trouvent près de Ponape dans le Pacifique, sur les côtes est et sud de la Chine, près de l'île de Pâques, dans deux secteurs proches de la côte californienne, dans la mer du Nord, dans l'extrémité orientale de la Méditerranée et dans l'Océan Indien. Il en existe sans doute beaucoup d'autres.





Yuggoth et au-delà

Les mythes et les légendes, comme les spéculations plus modernes, comptent de multiples références astronomiques présentées ci-après. Certaines affirmations peuvent être exactes, d'autres n'être que des conjectures fantaisistes. Toutes sont cependant citées dans les divers textes interdits.

Aldébaran

Cette géante rouge orangé se trouve dans la constellation du Taureau ; c'est la treizième des étoiles les plus brillantes du ciel. Distante de soixante-huit années-lumière, elle fait partie des Hyades, un amas d'étoiles isolé.

Sur une planète obscure en orbite autour de Aldébaran, Hastur, le Grand Ancien, Celui Qui ne Doit Pas Être Nommé, est prisonnier du Lac de Hali. La mystérieuse cité de Carcosa se dresse tout près.

Bételgeuse

Géante rouge de première magnitude et onzième des étoiles les plus brillantes du ciel, Bételgeuse marque le bras droit d'Orion. A quelque deux cent soixante-dix millions d'années-lumière, elle est, par tradition, considérée comme la demeure de Nodens et des autres Dieux Extérieurs.

Celaeno

Cette étoile terne, à mille quatre cents années-lumière de la Terre, appartient aux Pléiades, un amas d'étoiles de la constellation du Taureau. La planète en orbite autour d'elle abrite une grande bibliothèque extraterrestre, bien plus ancienne que l'homme et recelant plus de secrets qu'on ne peut le supposer. Un être géant qui vit dans un lac près de la construction cyclopéenne protège la bibliothèque et son contenu.

Fomalhaut

Fomalhaut, en arabe, signifie "gueule du poisson" ; l'étoile ainsi dénommée se trouve effectivement au niveau de la gueule du poisson sud de la constellation des Poissons. Ce foyer de Cthugha et des autres créatures de feu est à vingt-trois années-lumière de la Terre.

Sharnoth

Cette étoile, connue des premiers astronomes arabes, n'a pas encore été identifiée par ceux du monde moderne. Al-Azrad affirme que Nyarlathotep en est originaire et que le Chaos Rampant y réside dans une cité déserte, sous un soleil vert et noir, avec pour seule compagnie des êtres géants et silencieux ressemblant aux dieux de l'ancienne Égypte.

Xoth

Cette autre étoile connue des Arabes, mais ignorée des astronomes modernes, constituerait le système stellaire d'où provient Cthulhu. Ce système est composé de deux étoiles et appartient à un amas comprenant aussi Zaoth, Abbith et Ymar. La plupart des instruments astronomiques ne peuvent la détecter, mais des lentilles et des miroirs ayant subi une préparation spéciale permettent à l'œil humain de voir ces corps célestes.

Yuggoth

Citée dans de nombreux textes du Mythe, Yuggoth a été découverte en 1930 et baptisée Pluton. La distance qui la sépare de la Terre varie entre 4,2 et 7,5 milliards de kilomètres.

Accueillant actuellement une colonie active de Mi-Go, elle sert apparemment de plate-forme à de nombreuses entités en route pour notre planète. Des tours de basalte sombre, dépourvues de fenêtres, construites par les mêmes Polypes Volants qui colonisèrent ensuite l'Australie, s'y dressent encore. Les légendes concernant le Trapézohédron Rutilant indiquent que les Choses Très Anciennes, avant de venir sur Terre, y vécurent pendant un temps. Les Mi-Go l'occupèrent ensuite et s'y trouvent encore. D'après certaines spéculations, une espèce qui passe plusieurs générations sur une planète située à cette distance a le temps de s'adapter aux spécificités du spectre de notre soleil.



MANUEL DU GARDIEN

Savoir Blasphématoire et Secrets Interdits



Keith Herber

Il est des choses que les joueurs ne devraient jamais connaître

Les informations contenues dans ce livre, inspirées des contes de H.P. Lovecraft et de bien d'autres auteurs, complètent et développent ce qui figure dans le livre de règles de L'Appel de Cthulhu ; elles sont divisées en quatre chapitres.

Livres Interdits : Ce chapitre détaille les plus fameux ouvrages du Mythe cités dans L'Appel de Cthulhu. Pour chacun d'eux sont indiqués des listes de sortilèges, les avantages qu'ils peuvent apporter et le temps d'étude nécessaire pour en profiter. Parmi les deux douzaines de livres présentés, on peut citer : le Necronomicon, le Livre de Dzyan, le Culte des Goules, Massa di Requiem per Shuggay, les Révélations de Glaaki et le Texte de R'lyeh.

Cultes Secrets : Le stéréotype populaire du sectateur est un dément aux ricanements saccadés, vêtu d'une robe à capuche et armé d'un couteau horriblement incurvé. En réalité, les sectateurs représentent une grande variété d'individus. Les cultes sont principalement des organisations religieuses qui, ayant certaines croyances, tentent de provoquer un changement. Ceux décrits dans ce chapitre sont tirés d'œuvres de fiction, de scénarios de jeu et de sources historiques : la Secte de la Sagesse Étoilée, la Fraternité de la Bête, les Frères du Signe Jaune, l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée, les Cultes de Sorcières, l'Ordre de l'Épée de Saint Jérôme, le Culte de Cthulhu.

Races Extraterrestres : Ce chapitre définit les visées, valeurs et objectifs des différentes races fréquemment rencontrées, dont les Profonds, Fungi de Yuggoth, Goules, Insectes de Shaggaï, Grands Anciens, Hommes Serpents et Voormis.

Lieux Mystérieux : Enveloppés de légendes, masqués par les informations erronées et la désinformation, les lieux mystérieux et exotiques qui suivent sont tous cités dans les livres du Mythe : Atlantide, G'harne, Hyperborée, Irem, Kadath dans le désert glacé, K'n-Yan, Lémurie, Lomar, Mu, la Cité Innommable, R'lyeh, Valusie, Y'ha-nthlei, et Yuggoth et au-delà.

Réalisé à partir de l'ensemble des écrits sur le Mythe.

L'Appel de Cthulhu et ses suppléments ont remporté des dizaines de prix. Ce jeu américain est traduit notamment en allemand, en espagnol, en français, en italien et en japonais.

CTHULHU
se prononce
keuh-THOU-lou !

L'Appel de Cthulhu est un jeu de rôle basé sur les romans et nouvelles de H.P. Lovecraft, le fondateur de la littérature moderne d'horreur. Dans ce jeu, des gens ordinaires sont confrontés aux effroyables créatures et forces du Mythe de Cthulhu. Les joueurs y incarnent des investigateurs de l'inconnu et de l'indicible, tentant de sauver l'humanité et le monde d'un avenir sinistre.

109 F - M242
9 782740 800904
ISBN : 2-7408-0090-8

DESCARTES ÉDITEUR
L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu ® est une marque déposée par Chaosium Inc. pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.
Édition française réalisée par :
Jeux Descartes – 1, rue du colonel Pierre Avia, 75503 Paris cedex 15
sous licence Chaosium Inc.

